**ESPECIAL DE ARTE DE MEGA MAN 10**

CONOCE A LOS PERSONAJES QUE LO ACOMPAÑAN EN ESTE DESAFÍO

# CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

**Revisamos**

- 2010 FIFA World Cup
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- Foto Showdown

# Super Mario Galaxy 2

¡Yoshi se une a la aventura!


• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

0 37634 13138 1 05

Año 19 No. 5

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Doronjo
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom / Tatsunoko

# SUMARIO

6 Dr. Mario
10 CN Profile
12 Extra
14 Lognin
18 Previo
22 Canales Nintendo
24 Gamevistazo
28 Top 10
42 Nuestra Portada:
**Super Mario Galaxy 2**

Revisamos
30 **Again**
32 **LEGO Harry Potter: Years 1-4**
36 **Sam and Max: Beyond Time and Space**
38 **Picross 3D**
40 **2010 FIFA World Cup South Africa**
48 **Foto Showdown**
50 **Might and Magic: Clash of Heroes**
54 **Prince of Persia: The Forgotten Sands**
58 **Infinite Space**
62 **Beat City**

65 El Control de los Profesionales
68 Centro de Entrenamiento **Pokémon**
70 Un Vistazo a Japón
72 Sección Especial: Juegos cancelados
76 Los Retos
78 A favor y En contra
80 Uno con el Control
82 El Arte de **Mega Man 10**
86 El Ojo del Cuervo
90 S.O.S.
94 Club Nintendo
96 Última Página

**SUSCRÍBETE LLAMANDO**
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el Interior de la república:
01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

Fundación Televisa te invita a que nos des tu opinión sobre
¿CÓMO VES A MÉXICO?
Envía tu foto o video a: www.tieneselvalorotevale.com.mx

# EDITORIAL

Año XIX No. 5
Mayo 2010

Mayo es uno de los meses más importantes para los fans de Nintendo en este 2010 (y eso que no hemos visto los ases bajo la manga que brillarán en el E3), en primer lugar, por el estreno de **Super Mario Galaxy 2** que desde su primera aparición causó revuelo en el mundo de los videojuegos en general, alcanzando calificaciones sobresalientes por parte de la prensa y los jugadores; ¿por qué?, básicamente por lo bien que diseñaron el *gameplay*, adentrándote en los fantásticos mundos con temáticas que no habíamos visto antes, siendo entonces un verdadero siguiente paso en la franquicia del plomero bigotón; además, los efectos visuales, desarrollo de escenarios y trajes especiales hicieron de ese juego un duro contendiente para superar.

Sin embargo, con **Super Mario Galaxy 2**, se logra llegar más allá, aumentando los trajes que brindan poderes adicionales e incluyendo la participación de los **Yoshi** (dependiendo el color tendrá características únicas), pero manteniendo los elementos fundamentales que tanto nos gustaron del original. Así, Nintendo nos vuelve a sorprender y demuestra que el Wii es una consola de gran poder, capaz de realizar maravillas si se desarrollan los juegos con dedicación.

El segundo motivo es porque justo en este mes tendremos doble función del **Príncipe de Persia**, es decir, el esperado estreno de **Sands of Time** en la pantalla grande y las versiones en videojuego de **POP: The Forgotten Sands** (Wii y NDS); cabe destacar que la versión de Wii será única en su especie, pues se pensó desde el inicio en las funciones de dicha consola, agregando poderes y nuevos elementos que harán la aventura más interactiva, e incluso, con la opción de dos jugadores simultáneos. Obviamente la de Nintendo DS tendrá también lo suyo con base en las característcias del sistema. Así que prepara tu agenda porque los grandes lanzamientos comenzarán a aparecer próximamente. ¡Comencemos!

© 2010 Nintendo

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
**José Sierra**
**Gus Rodríguez**

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
**Paco Cuevas Almazán**

**EDITORIAL**

EDITOR
**Antonio Carlos Rodríguez**

INVESTIGACIÓN
**Hugo Hernández "Crow"**
**Juan Carlos García "Master"**

COLABORACIÓN
**Alejandro Ríos "Panteón"**

AGENTES SECRETOS
**Axy / Spot**

CORRECCIÓN DE ESTILO
**Javier Fernández**

**ARTE**

DIRECTOR DE ARTE
**Francisco Cuevas Ortiz**

DISEÑADOR
**Marvin Rodríguez**

ASESORA EDITORIAL
**Irene Carol**

**PRODUCCIÓN**

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
**Miguel Ángel Armendáriz**

**PROYECTOS DIGITALES**

DIRECTOR EDITORIAL
**Karl-Heinz Jentjens Kraus**

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
**José Carlos de Mier**

DIRECTOR DE PLANEACIÓN ESTRATÉGICA Y OPERACIONES MÉXICO
**Carlos Garrido**

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
**Alonso Weber**

**VENTAS DE PUBLICIDAD**

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
**Enrique Matarredona Arrechea**

COORDINADORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
**Gabriela Luna**

GERENTE DE VENTAS
**Ernesto Hernández**

DIRECTOR DE RELACIONES CORPORATIVAS
**Héctor Lebrija Guiot**

EJECUTIVO DE VENTAS
**Marcela Montalvo**

**FINANZAS**

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
**M. Rosario Sánchez Robles**

**MARKETING Y PUBLICIDAD**

DIRECTORA DE MARKETING
**Berta Garabana Torres**

**CIRCULACIÓN**

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
**Sylvia Cañas Moreno**

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
**Isabel Gómez Zendejas**

EDITORIAL Televisa

**TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL**

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
**Rodrigo Sepúlveda**

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
**Javier Martínez Staines**

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
**Mauricio Arnal**

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

**© CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2010. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2010.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

# Una talla más grande.

(PARA QUE PUEDAS ELEGIR)

Presentamos al nuevo miembro de la familia DS, el GRAN **Nintendo DSi™ XL**. Sus nuevas pantallas de 10.7 cm son más grandes y 93% más grandes que el DS lite. Con un mayor ángulo de visión, podrás compartir la diversión con toda tu familia. Otro beneficio es un stylus más grande. ¡Diviértete a lo grande!

NINTENDO DS i XL

**¡Diviértete a lo GRANDE!**

Las marcas registradas y derechos de autor de los juegos son propiedades de sus respectivos dueños. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de nintendo. © 2010 Nintendo.

www.nintendoDSi.com/es/

# LA IMAGEN

# El príncipe regresa al Wii...

Luego de algunos años de que la franquicia de **Prince of Persia** no tuviera actividad para las consolas de Nintendo, Ubisoft vuelve a transportarnos a ese mágico lugar, donde las Arenas del Tiempo son pieza fundamental de nuestra aventura. El juego viene para acompañar la reciente película a estrenarse este mes, pero contarán con historias distintas que ocurren en un mismo Universo.

**Prince of Persia: The Forgotten Sands** página 54

© 2010 Ubisoft

# DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va tu aventura? Espero que muy bien. Tengo algunas preguntas y quiero que me las respondas.

1.- ¿Cuándo habrá otro juego como **Nights Journey of Dreams** que salió para Wii hace poco?
2.- ¿Es cierto que harán el juego de **Space Channel 5** en versión especial para Wii?
3.- ¿Es verdad que habrá otra aventura de **Sonic**?

Emma Rodríguez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Emma! La serie de **Nights** causó buena impresión en Wii, no obstante, SEGA no ha hecho comentarios de que planee una secuela para alguna de las consolas de Nintendo. En general es un gran juego que presenta escenarios de fantasía e historia entretenida. Por supuesto, a mí me encantaría que se diera otra aventura de **Nights**, pero sólo falta esperar a que SEGA se proponga a hacer la secuela.

El tema de **Space Channel 5** para Wii surgió a través de una nota que publicó la revista alemana N-Zone, donde se comentaba que SEGA estaría trabajando en una adaptación del juego de **Ulala** para Wii, incluso agregando *tracks* de Michael Jackson. Poco tiempo después -y ya que la noticia había dado la vuelta al mundo por Internet- un portavoz de SEGA lanzó un comunicado (a principios del 2008) que desmentía la nota, calificándola de un simple rumor y reiterando de que, por ahora, no hay planes sobre **Space Channel 5** para Wii.

Ahora bien, si ya salieron **Samba de Amigo** y **Nights** en Wii e incluso la franquicia **Crazy Taxi** llegó al Nintendo GameCube, no dudamos que en algún momento SEGA pretenda sacar a **Ulala** del baúl para experimentar nuevos retos a través de los mandos del Wii (el Wiimote y *Nunchuk* se prestarían bastante bien para su *gameplay*), ¡sería una gran noticia para los fans de la pelirrosa!

Veo que eres fan de SEGA, ¿ya jugaste **The Conduit** o **MadWorld**? Son excelentes juegos que no puedes perderte. Ahora bien, retomando tu pregunta, **Sonic** sigue dando nuevos pasos y es que con su reciente lanzamiento, **Sonic and SEGA All Star Racing**, ha conseguido más alternativas de juego (ya ha pasado hasta por las Olimpiadas de Invierno), así que ahora regresará un poco a sus raíces para ofrecernos **Sonic 4**, el clásico estilo de correr por escenarios bidimensionales que dieron el brinco a la fama al puercoespín, claro, con detalles gráficos de siguiente generación para Wii. Además, SEGA recientemente lanzó un compendio con los primeros juegos (línea clásica) de **Sonic** para Nintendo DS, que resulta una magnífica oportunidad para que los jugadores más jóvenes conozcan más de este personaje, ícono de SEGA.

© SEGA

En el 2003, SEGA publicó para Game Boy Advance el juego **Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack**, que seguía la misma técnica de juego que su similar en DreamCast, sin embargo, ese fue el primero y único juego de Ulala que llegara a Nintendo. Ahora, con los controles del Wii podrían recrearse las coreografías con mayor interactividad, pero al parecer SEGA no ha tomado la iniciativa para traernos de nuevo las aventuras de esta sexy reportera.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Es como la cuarta vez que te escribo y nunca he tenido respuesta de tu parte, pero sé que estás ocupado, especialmente después del frío invierno ja, ja. Sin embargo, espero que ahora sí puedas despejar mis terribles dudas ya que son de suma importancia.

1.- Hace poco tuve un percance con mi Wii y quedó obsoleto y mi garantía ya expiró. Por fortuna mis juegos descargados los tenía en una SD, pero me informaron por ahí que no importaba que estuviesen en la SD, que ya no podría jugarlos en otra consola que no sea en la que los descargué y esto me indignó bastante porque tenía 6 juegos y bastantes canciones que descargué para mi **Guitar Hero 5**.
Mi pregunta es: ¿existe alguna forma en la que Nintendo dé soporte o ayuda a quienes sufrimos este tipo de percances? Y si lo hay, ¿podrían darme una información de cómo contactarlos o tendré que resignarme y perder todo mi dinero?
2.- Mi segunda duda es menos apresurada, pero me preguntaba si Nintendo algún día se animará a planear un juego de **Saint Seiya**, ya que soy un gran fan de esa serie japonesa y jamás he jugado un videojuego basado en sus historias. Lo digo esencialmente porque aunque no se vio ninguna intención de hacerlo cuando **La Saga de Hades** comenzó a ganar fama, tal vez ahora que la trama de **Lost Canvas** ha iniciado y teniendo una gran respuesta por parte del público, quizá puedan pensar en una adaptación en videojuego.

Bueno, por ahora, esas son mis preguntas mi estimado, **Doctor Mario**. Espero tener respuesta ya que no he podido dormir pensando en que mi inversión en mi Wii fue en vano.

Christian Martínez
Querétaro, México

¡Hola, Christian! Gracias por escribir a esta sección. Lamento decirte que todas, absolutamente todas tus descargas que hagas en Wii o Nintendo DSi (juegos, canciones, aplicaciones e incluso los puntos que te resten) se registran directamente a la consola destino y sí, puedes respaldar en tarjetas SD, pero no llevarte los juegos a otro Wii, es decir, si por error borras un juego descargado, podrás restaurarlo sin costo, pues a través del Wii Shop Channel se reconoce la identidad de tu Wii. Si usas tu SD, simplemente los copias de la tarjeta a la consola y funcionarán correctamente. Por otro lado, si tu Wii se descompone y ya no tiene solución, perderías lo que llevas acumulado y no habría forma de recuperar tu inversión, así que sólo restaría volver a comprarlos

con más Nintendo Points.
Realmente no sé por que desaprovechan una franquicia tan popular como **Saint Seiya** para Nintendo, en su momento (en Japón) lanzaron juegos en el tradicional NES, pero no se le dio continuidad en las siguientes generaciones. Sería genial que nos dieran una sorpresa para Wii o Nintendo DS, ¡imagínate el poder emular los movimientos de los caballeros con nuestras gesticulaciones!

¡Hola, **Doctor Mario**! Soy fan de **Mario Bros.**, ¿cómo te va en el Reino Champiñón?, espero que no haya problemas con **Bowser**. Esta es la primera vez que te escribo y tengo unas preguntas que espero que tú me puedas responder:

1.- ¿Es cierto lo de **New Super Mario Bros. 2** para Nintendo DS o son rumores de Internet?
2.- ¿Existe un **Kid Icarus** para Wii?

Gracias por tomarte el tiempo en leer mi mensaje y espero que tú me contestes.

Matías Martini
Chile

Qué bueno que te animaste a escribir, ya ves, a la primera salió publicada tu carta. Desde hace algunos años, han aparecido por Internet una serie de referencias a **New Super Mario Bros. 2** para Nintendo DS, de hecho, hasta un diseño de la caja que, lógicamente, no tiene nada oficial. Los rumores han seguido, pero como de costumbre, es evidente que se trata de información falsa. Incluso, lo más cercano a una secuela, podría ser **New Super Mario Bros. Wii**, que resultó mejor que su similar en Nintendo DS.

Sobre **Kid Ikarus**, te comento que han salido demasiados rumores sobre una nueva aventura ahora en Wii, pero Nintendo no ha marcado su postura oficial, por lo que queda en ideas y comentarios hechos por fans en Internet. Lo anterior surgió a raíz de la adición de **Pitt** en **Super Smash Bros. Brawl**, suponiendo que, como Nintendo lo había traído de vuelta a los reflectores, le podrían dar un nuevo estelar, pero, como hemos visto, no ha ocurrido, pero quién sabe... tal vez esta próxima *Electronic Entertainment Expo* nos ofrezca sorpresas especiales.

¡Hola, querido **Dr. Mario**! ¿Cómo te va? ¿**Yoshi** está bien? Dale saludos de mi parte. Es la primera vez que te escribo y espero que contestes mi correo.

1.- ¿Existe la posibilidad de que **Doom** llegue nuevamente para la consola de Nintendo? Siempre me ha encantado esta serie ha pasado bastante tiempo desde la última versión para las consolas de Nintendo.
2.- ¿Es verdad que ya existe la consola Wii en color negro en Japón? Si es verdad, ¿llegará a América?

Esas son mis preguntas, gracias por tomarte el tiempo de leer. Felicidades a todo el *staff* de CN. ¡Hasta la próxima!

Orlando Osnaya
Vía correo electrónico

Hace mucho que no vemos un **Doom** en las consolas de Nintendo, el último fue **Doom 64** y antes, **Doom** para SNES que curiosamente era uno de los pocos cartuchos en color diferente (rojo en este caso). Ahora bien, John Carmack, uno de los líderes fundadores de id Software (compañía desarrolladora que en 2009 fue comprada por ZeniMax Media), comentó en la QuakeCon de hace tres años que ya estarían trabajando en la cuarta entrega de **Doom**, pero no especificó consola alguna ni datos de la historia. Es probable que piensen incluir a Nintendo, pero eso no lo sabremos sino hasta que se den a conocer más noticias (aunque ya lleva varios años y seguimos esperando).

Sí, desde hace tiempo los japoneses ya pueden adquirir la versión en color negro del Wii, así como los controles clásicos. Para nuestro continente sigue sin haber fecha o comentario de Nintendo sobre si lanzarán al mercado americano dicha edición. Lo que sí es un hecho es que ya están disponibles el Wiimote y *Nunchuk* negros y con el reciente lanzamiento de **Monster Hunter Tri**, ya puedes encontrar el control clásico también en ese color.

¡Hola, **Doctor Mario**! Somos Álvaro Labra y Francisco Labra de Santiago de Chile, el país donde sufrimos un tremendo terremoto el 27 de febrero y el piso se sigue moviendo bastante. Queremos hacerte algunas preguntas para que nos ayudes a pensar en otra cosa:

1.- ¿Va a salir algún accesorio de **Guitar Hero** para DSi?
2.- ¿Está **Sonic the Hedgehog** en versión para Wii?
3.- ¿El accesorio **Pokéwalker** se vende por separado de los nuevos juegos de **Pokémon**?

Álvaro Labra Solís
Vía Correo electrónico

¡Qué tal, amigos! De hecho ya existe un Guitar Grip para Nintendo DSi y Nintendo DSi XL, salió hace algunos meses y se trata del juego **Band Hero**. Así que ya podrás jugar como toda una banda en las últimas generaciones del Nintendo DS. Para que te des una idea, el juego incluye una lista de canciones de todos los géneros, pero enfocándose en grupos más recientes como Evanescence, Gorillaz, Blink 182, Avril Lavigne, The Black Eyed Peas, Coldplay, Foo Fighters y muchos otros más. ¿Recomendable? Por supuesto, es tan bueno como la versión para Wii.

Si te refieres a la primera versión de **Sonic** que salió como videojuego, no, pero sí hay otras adaptaciones en Wii como **Sonic and the Secret Rings**, **Sonic Unleashed**, **Sonic Zero Gravity**, **Sonic and the Black Knight** y próximamente **Sonic 4** que llegará directo a WiiWare.

Así es, Alvaro. El **Pokéwalker** sólo se vende en conjunto con los nuevos juegos de **Pokémon**: **HeartGold** y **SoulSilver**, debido a que, básicamente, necesitas del juego de Nintendo DS para que funcione el **Pokéwalker**. En este curioso accesorio (que vendría a ser la segunda evolución del **Pokémon Pikachu**) podrás guardar uno de los **Pokémon** que hayas conseguido en el juego principal; la criatura contará los pasos que des al usar el accesorio y ganará puntos de experiencia a través de ello, así continuarás incrementando su poder incluso cuando caminas.

Desafortunadamente para Nintendo, la compañía Namco-Bandai a quienes les pertenecen los derechos para desarrollar los videojuegos, no ha contemplado al Wii o Nintendo DS para el desarrollo de las nuevas historias de **Saint Seiya**, esperemos que pronto recapaciten, porque somos muchos fans de Nintendo que nos encantaría revivir las impactantes batallas de "**Los Caballeros**", pero de forma interactiva.

© Bandai

¡Hola a todo el *staff* de esta gran revista! Espero se la estén pasando genial e igual que muchos de nosotros, han de estar ansiosos de saber más de **Metroid Other M**, **Mario Galaxy 2** y el nuevo título de **The Legend of Zelda** para Wii, ja, ja, ja. Bueno, aquí les envío unas preguntas que me tienen acongojado desde hace un tiempo:

1.- ¿Por qué Nintendo cada vez saca más juegos compatibles con el control del cubo y estos controles están discontinuados? Escuché que en Japón existe una versión con el cable más largo especial para Wii. ¿Llegará a México?
2.- En Japón Nintendo está sacando cajas negras para los juegos con clasificación M (para el Wii); ¿es posible que lleguen a este lado del charco?
3.- La sección Un Vistazo a Japón es genial, ¿por qué no hacer una sección donde comenten de literatura ya que ese también es un buen hábito y hasta hay libros de videojuegos como los de **Resident Evil**?
4.- Un amigo tiene varios dibujos geniales, y me pregunta si se los puedo mandar por correo electrónico para que los publiquen en sus próximas revistas.

Gracias por su atención; se despide su amigo y fiel lector Miguel Gómez Caraza, Super Metroid en los foros, ja, ja, ja.

Miguel Gómez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Miguel! ¡Claro! Ya estás ansioso por jugar **Super Mario Galaxy** y, por supuesto, **Metroid Other M**; el primero estará disponible para finales de este mes, mientras que para la aventura de **Samus Aran**, tendremos que esperar unas cuantas semanas más, pero créeme, serán los mejores títulos para este verano.

Todavía hay muchas (demasiadas) personas que conservan sus consolas y accesorios, luego entonces, Nintendo en su compromiso de compatibilidad de *hardware* y *software* de GameCube con Wii, da la opción en múltiples juegos de usar el control del "Cubo", así, los jugadores no se verán limitados a un solo tipo de control, sino que si se sienten cómodos con los de la generación pasada, tendrán la oportunidad de utilizarlos; esto lo hemos visto en títulos deportivos, de peleas, de acción y, por supuesto, en algunos títulos de las descargas. Y sí, ya no se producen, pero recuerda que dicha opción de *gameplay* está diseñada para quienes aún conservan sus controles, al menos en América, pues en Japón lanzaron unos controles de GameCube de color blanco y con un cable de mayor tamaño (tres metros) para continuar con la vigencia de los controles del cubo y sacarle provecho a los juegos compatibles en Wii.

El primer título en Japón en lucir la caja de color negro fue **Zangeki no Reginleiv** (clasificado como CERO D) y vaya que le ayudó a resaltar los colores rojos de portada. En sí, esta nueva forma de definir las clasificaciones es una opción interesante, pero aún no sé si dicha iniciativa se quedará en Japón o abarcará otros continentes, como el americano o europeo, por ejemplo.

Así es, los japoneses tienen una nueva forma de conocer la clasificación de los juegos; ahora los títulos para mayores de 15 años tendrán una espectacular caja negra en lugar de la tradicional blanca; asimismo, se ha ingresado una forma de catalogar los títulos dependiendo de su contenido, tal como lo hace el ESRB, quedando CERO C (mayores de 15 años), CERO D (mayores de 17 años) y CERO Z (mayores de 18 años).
Lo que comentas de literatura lo tratamos dentro de la sección "El Ojo del Cuervo". Allí puedes encontrar información de libros u otras publicaciones, así como de cine y, por supuesto, todo lo que tenga que ver con videojuegos. De hecho, ya tocamos el punto de los libros de **Resident Evil**, así que no te pierdas las próximas ediciones y si tienes sugerencias para esa sección, manda un correo a hugo@clubnintendomx.com para que abordemos temas que sean de interés común para los lectores.

Por último, los dibujos en formato digital nos los puedes enviar al correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com con el asunto "Galería", así identificaremos tus obras de arte y las anexaremos a la sección de dibujos de Club Nintendo. Recuerda que las debes enviar en formato JPG y a buena resolución, de lo contrario no serán viables para publicar.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo has estado? Ojalá que bien. Te tengo unas preguntas que espero que me respondas:

1.- ¿Sabes cuándo llegará a Chile el juego **Pokémon SoulSilver/HeartGold** en español?
2.- Si no lo sabes ¿Cuándo llegará a Sudamérica en español? Y es que me lo di vuelta en japonés, pero no tiene gracia ya que no entiendo nada.
3.- ¿Saldrá otro juego que nos permita utilizar el Wii MotionPlus para controlar los movimientos?
4.- Si sale otra generación de **Pokémon**, ¿el juego que venga será sólo para Nintendo DSi o también tendrá compatibilidad con el Nintendo DS Lite y DS Normal?
5.- ¿Saldrá próximamente otro juego para Wii de **Pokémon**, algo así como RPG o 3D?

Bueno, eso es todo. Gracias.
Cristóbal Ríos Larraín

¡Qué tal, amigo! Lamentablemente, las nuevas versiones de **Pokémon** (**SoulSilver/HeartGold**) no incluyen la opción de idioma en español (para la versión que se distribuirá en nuestro continente). Son muchos los juegos que potencialmente contarán con soporte para Wii MotionPlus, por lo pronto, el recién estrenado **Red Steel 2** es uno de los que lo usan por completo y es evidente que Nintendo lo empleará en sus próximos proyectos, pero de ello te podremos platicar más luego de que se den los anuncios en el esperado E3 que se llevará a cabo del 15 al 17 de junio.

Nintendo sigue haciendo sus juegos compatibles con ambas plataformas, es decir, sigue siendo un Nintendo DS y, en todo caso el mismo juego podrías checarlo en un DS normal o Lite con ciertas funciones y en Nintendo DSi con otras complementarias como el uso de la cámara, por ejemplo; sin embargo, es cuestión de los desarrolladores el decidir qué elementos de *gameplay* incluirán en sus producciones. En lo que respecta a **Pokémon**, ten por seguro que lo podrás jugar sin importar la edición de Nintendo DS que tengas.

Por último, en Nintendo se están enfocando más a las ediciones de juego portátil para **Pokémon** que en las caseras. Es una lástima porque en el Wii se podrían crear muchísimas historias o darle seguimiento a las de la línea original y que se complementen con los diferentes títulos portátiles. Por ahora, no hay planes (o por lo

menos no lo han revelado) para desarrollar una nueva edición de **Pokémon** en el Wii, pero quién sabe, quizá nos den la sorpresa en alguno de los próximos eventos de videojuegos.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Ya llevo varios años comprando sus revistas y me parecen geniales, y el nuevo *look* está buenísimo, pero bueno, vamos al grano, tengo una pregunta importante.

Me enteré por parte de unos amigos que vieron en Internet que la compañía de Capcom está pensando retirarse de Nintendo. Según los comentarios que dieron es porque sus ventas no son tan buenas que con las demás consolas, ¿es verdad o es pura mentira? Gracias y saludos a todo el *staff* que hace posible esta revista.

Ricardo Cervantes
Vía correo electrónico

Hola, Ricardo. Lo que mencionas surgió a raíz de que el responsable de Capcom Francia hizo unos comentarios para un portal de videojuegos francés (Gamekult), donde se tocaba el tema de las bajas ventas que habrían arrojado los juegos de dicha compañía en Wii y el supuesto paso atrás que darían en la consola de Nintendo. Sin embargo, la respuesta directa por parte de Capcom no se hizo esperar y enviaron un correo electrónico a todos los medios para reiterar el apoyo constante y reafirmar la relación que se tiene con Nintendo. La traducción del *e-mail* sería: "Más allá de los comentarios hechos en un artículo reciente en el sitio web francés Gamekult, Capcom desea confirmar su compromiso como un desarrollador multiplataforma y *publisher* de *software* interactivo". Firmado por el equipo de relaciones públicas de Capcom Europa.

Con lo anterior, es un hecho que los creadores de **Mega Man** seguirán apoyando notablemente a Nintendo y prueba de ello es el reciente lanzamiento de **Mega Man 10**, **Dark Void Zero**, **Tatsunoko VS Capcom**, **Monster Hunter Tri**, la serie de **Phoenix Wright** y en sí, una gran lista de títulos que vendrán próximamente.

¡Hola a todos a los de la revista! Hace muchísimo tiempo que no les escribía. Ya perdí la cuenta de cuántos *e-mail* les he enviado, pero creo que este deber ser el décimo. Primero, quiero felicitarlos por mejorar la revista año con año y darnos siempre información confiable. Bueno, les tengo unas preguntas respecto a varias cosas:

1.- ¿Cuándo saldrá el nuevo juego de **Mega Man Zero Collection** para Nintendo DS? Pues soy un gran fan de **Mega Man**... de la saga original porque de la de **Battle Network**... mejor ni hablar, ¿qué opinan ustedes?
2.- He oído y visto muchos rumores de que **Sonic** saldrá en **Super Mario Galaxy 2**. No creo que sea cierto, pero les pregunto, ¿qué tan confiable es dicha información?
3.- ¿Podrían crear una sección dedicada a los **Pokémon** brillantes? Pues me encantan y sería bueno que hablarán de ellos (en la sección del "Centro de Entrenamiento" eso sí).
4.- No sé cuántas veces les he preguntado, pero, ¿qué pasó con la sección "Mariados"?

Mauricio Ortiz Ángel
Santigo/Chile

¡Qué tal, Mauricio! Capcom no ha indicado una fecha definitiva u oficial para el lanzamiento de **Mega Man Zero Collection**. Según su calendario, el juego estará listo para este verano y será toda una sensación entre los poseedores de un Nintendo DS. En cuanto nos enteremos de una fecha definitiva, por supuesto lo publicaremos a través de cualquiera de nuestras vías de comunicación.

Se ha dicho mucho sobre **Sonic** y su posible participación en **Super Mario Galaxy 2** desde que la publicación Ngamer hizo comentarios sobre que el erizo azul estaría como personaje disponible en **Super Mario Galaxy 2**, dentro del escenario Green Hill Galaxy, sitio especialmente referenciado en los juegos de la mascota de SEGA. Sin embargo, Nintendo no ha hecho comentarios sobre este hecho, por lo que no tenemos la certeza de confirmar o negar cualquier situación. De ser afirmativo, se marcaría una nueva entrega con estos personajes antes enemigos, ahora compartiendo espacios en un mismo juego, como lo hemos visto en **Mario and Sonic at the Olympic Games**, **Super Smash Bros.**, sin embargo, esta nota queda en estatus de rumor, así que no podríamos cofirmarlo sino hasta que Nintendo nos informe.

Por supuesto que pondremos en acción tu sugerencia sobre los **Pokémon** brillantes dentro de las páginas en siguientes ediciones de Club Nintendo, recuerda que todas tus recomendaciones o comentarios nos funcionan para ofrecer nuevos contenidos que sean mucho más específicos para los gustos del lector. Estamos preparando una nueva forma de presentar los Mariados, así que manténganse pendientes, pues próximamente les traeremos noticias sobre esta sección tan querida por ustedes y a través de la cual resolveremos dudas de todos los juegos de Nintendo.

Capcom es uno de los licenciatarios más conocidos en el mundo de los juegos de video, franquicias como **Resident Evil**, **Mega Man** o **Street Fighter** los han colocado como líderes de ventas a nivel mundial y siendo el Wii la consola casera que más unidades tiene colocadas en casas de videojugadores, sería un error dejar de producir para Nintendo, así que lo más coherente es que ambas compañías sigan cosechando éxitos en conjunto por mucho tiempo más.

### Arte por correo:

Ignacio Rodríguez, Gorbea, Chile.
Fernando Sánchez; San Luis Potosí, S.L.P.
Jacques Lapierre; Santiago, Chile.
César Herrero; Panamá.
Javier Elías; Concepción, Chile.
Pamela Rodríguez; Tijuana, Baja California.
Kevin Bastias; San Carlos, Chile.
Antonio Trapero; Mérida, Yucatán.
Manuel Echeverría; Santiago, Chile.
Fidel Romero; Iztapalapa, D.F.
Diego Ramírez; Rancagua, Chile.
Miguel Enrríquez; México, D.F.
Leopoldo García; Santiago de Querétaro.
César Pérez; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Samuel Luna; México, D.F.
Pablo Zurita; Hermosillo, Sonora.
Mario Ivanovich; Huechuraba, Chile.
Judith Cortés; México, D.F.
Gonzalo Pauchard; Quillota, Chile.
José Cuevas; México, D.F.
Eduardo Tejeida; Estado de México.

**El rombo de portada**
En la explosión, arriba de la última letra de Nintendo.

**También puedes seguirnos en twitter @revistacn**

# CN Profile

SC: Chaos Theory

SC: Double Agent

Splinter Cell

# Sam Fisher

Diestro en las técnicas y tácticas especiales, digno competidor en contra del terrorismo y uno de los personajes más icónicos de Ubisoft y, por supuesto, de los libros de su creador, Tom Clancy. **Sam Fisher** es el indicado para presentarselos en esta página (la verdad es que le aplicó una llave china a uno de nuestros redactores para ganarse este espacio). Aunque su edad es clasificada (así como qué tipo de cereal que consume o las calificaciones de la preparatoria) se dice que, para este 2010, tendría aproximadamente 53 años... detalle del que hacen mofa en los propios juegos cuando el coronel **Irving Lambert** le dice que tenga cuidado o en una de esas acrobacias, podría romperse la cadera.

## El ejército de un solo hombre

Él es un veterano de combate -con o sin armas- e infiltración (ha trabajado tanto para la CIA como en los U.S. Navy Seals). Las investigaciones indican que posiblemente es originario de Maryland, Estados Unidos, cuenta con 1.78 metros de estatura y peso estimado de 77 kilos. Su primera incursión (en pantalla) fue en **Splinter Cell** que seguramente jugaste en Nintendo GameCube y, desde entonces, se ha forjado una fama de tipo rudo que bien podría mirar de frente a **Solid Snake**. En alguna etapa de su vida, durante su estancia en una base de la fuerza aérea en Alemania (década de los 80), se casó con **Regan Burns** y tuvo una hija de nombre **Sarah**, sin embargo, la tragedia lo ha perseguido y ahora dedica su tiempo a las misiones solitarias para Third Echelon, una sección especial de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional -por sus siglas en inglés-) originalmente a cargo del Coronel **Irving Lambert**.

## Se ha dejado ver en:

Prácticamente su carrera como agente antiterrorismo lo ha tenido concentrado en **Splinter Cell**, aunque también se ha dado el tiempo para echar un pambol con los cuates como **Altair** (**Assassins Creed**), Jade (**Beyond Good and Evil**), **Thief** (**Prince of Persia**), **Rayman** y uno de los **Raving Rabbids**, además del astro del balompié, Pelé, todo esto en **Academy of Champios** (Wii, 2009).

La voz de **Fisher** en inglés corre por cuenta de Michael Ironside (foto izq.), famoso actor canadiense. Incluso se tiene planeada una película que narre sus aventuras, pero como en muchos otros casos, el futuro del filme es tan incierto como invertir en la bolsa.

## Equipo:

Seguramente si en la noche ves tres luces verdes fluorescentes a unos pasos de ti, o se trata de un alienígena... o es **Sam Fisher** en su clásico *outfit* de camuflaje (con kevlar como el traje de **Batman**) con sus goggles de visión nocturna. Sus armas principales son la pistola 5-7 SC y la SC-20K M.A.W.S., así como un rifle de asalto y cuchillo.

© Ubisoft

# CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

## Servicio sólo para México

### Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

**$50.23 IVA incluido por suscripción mensual.**

| Envía | al | y recibes |
|---|---|---|
| ABC: CT NIN | Number: 21111 | ABC: NDS.YGO. Para activar el Chaos Sorcerer... |

### Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

**$6.06 IVA incluido por mensaje.**

| Envía | al | y recibes |
|---|---|---|
| ABC: CT NIN | Number: 61111 | ABC: NDS.ALICE. Para conseguir el Puzzle Master.. |

### Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

| | |
|---|---|
| The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii) | Alice in Wonderland (NDS) |
| Astro Boy: The Video Game (Wii) | Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia (NDS) |
| Data East Arcade Classics (Wii) | BEN 10: ALIEN FORCE Vilgax Attacks (NDS) |
| GhostSlayer (Wii) | Bleach: The Blade of Fate (NDS) |
| Guilty Gear CC Accent Core Plus (Wii) | Big Bang Mini (NDS) |

### Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15.13 IVA incluido

| TONO | CLAVE | TONO | CLAVE |
|---|---|---|---|
| Congratulations | CONGRAT | Secret Level | LEVEL |
| Mortal Combat | WOMBAT | Start your engines | START1 |
| Game Over | OVER | Try Again | TRY |
| Highscore | SCORE | Winner | WINNER |

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

**Ejemplo:**

| Envía | al |
|---|---|
| ABC: CT FOTO C791 | Number: 31111 |

**$15.13 IVA incluido**

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

**Ejemplo:**

| Envía | al |
|---|---|
| ABC: CT LOGOCOLOR C798 JAVIER | Number: 31111 |

**$15.13 IVA incluido**

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com <http://www.esmasmovil.com> <http://www.esmasmovil.com>. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento. La interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 12% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa la línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑÍAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2010. bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®, derechos reservados 2010. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2010. © Club de Futbol América, S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2010. © 2010 Viacom International Inc, todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2010. DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2010. Domo Animation © Domu Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> . Atención a Clientes: D.F. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333

**Anuncio sorpresa**
Si deseas enterarte de **The Conduit 2**, no dejes de leer el Lognin de este mes.

**Sigue la fiesta**
Próximamente se estrenará una versión de **Rock Band** dedicada a la banda Green Day.

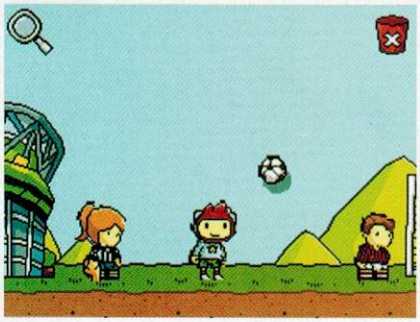
# Imagina un nuevo mundo... y ¡créalo!

El año pasado vimos uno de los juegos más innovadores que recordemos en muchos años, el cual a pesar de llegar al E3 como un desconocido, salió como un triunfador, nos referimos a **Scribblenauts**, desarrollado por el estudio 5th Cell para Nintendo DS. El objetivo de este juego es muy sencillo, conseguir todas las estrellas que encontremos en cada nivel; el cómo obtenerlas es lo divertido.

Simplemente tenemos que escribir una palabra en nuestra consola y el objeto o persona al cual hagamos referencia aparecerá frente a nuestros ojos, lo que significa que podremos resolver un *puzzle* de varias maneras. Lo anterior volvió al juego un verdadero éxito, tanto que se acaba de revelar que tendrá una secuela, en la que de nueva cuenta controlaremos a **Maxwell** y su cuaderno mágico.

No se han dado a conocer sus especificaciones, pero es casi un hecho que contendrá más niveles y obviamente un número de palabras mayor a su antecesor; sería interesante que diseñaran una especie de diccionario, ya que a veces resultaba complicado recordar todos los elementos que habíamos utilizado. Seguramente durante el E3 se revelarán todas las sorpresas que nos depara **Scribblenauts 2**, así que no te pierdas nuestras siguientes ediciones para encontrar toda la información.

La primera parte ha sido simplemente un parteaguas en la consola, por lo que esta secuela promete bastante.



# Comienza a tomar forma la última historia

Hace un par de meses les comentamos acerca del más reciente proyecto que ha iniciado Hironobu Sakaguchi y su estudio Mystwalker para Wii, se trata de **The Last Story**. Es un RPG, género que domina a la perfección el padre de **Final Fantasy**, por lo que se esperan grandes cosas de este título sobre todo porque contará con las ventajas de un *hardware* como Wii para poder innovar el *gameplay*. Fuera del logo de la aventura no se habían revelado más detalles, pero hace tan sólo unos días se dieron a conocer algunas imágenes que nos dejan ver un poco de la línea que seguirá esta historia. Todo indica que continuaremos viendo los clásicos guerreros y magos en el argumento, además de que la trama se desarrollará en varios pueblos que estarán localizados en islas. Realmente esperamos una obra de proporciones épicas, es a lo que nos ha acostumbrado Hironobu, y honestamente dudamos que nos vaya a defraudar; si todo sale bien en algunos meses estaremos disfrutando de lo que podría ser una obra de arte. No tenemos fecha oficial de su salida ni de los territorios que abarcará su lanzamiento, pero seguramente en breve se darán más detalles, entre ellos su historia, la cual sigue siendo un misterio, lo que podría representar que es uno de los aspectos en los que se espera ofrecer algo diferente, como en su momento ocurrió con **Chrono Trigger** para Super Nintendo, que hasta el momento es uno de los mejores RPG de la historia.

# Conquista el cielo y salva al mundo

El equipo de CyberConnect2 se encuentra desarrollando un RPG que en Japón encabeza las listas de los más esperados; se trata de **Solarobo** para Nintendo DS. En este título conoceremos a dos razas muy especiales, los **Nekobito** y los **Inbuto**, quienes viajan por el mundo en modernas naves de combate, listas para atacar en caso de ser necesario.

Ambas pantallas del sistema serán utilizadas de manera muy ingeniosa para esta aventura.

En el juego tomaremos el papel de **Red Savarin**, integrante de los **Inbuto**, quien deberá guiar a los suyos a lo largo de varias misiones llenas de peligros, pero no estarás solo, contarás con el apoyo de tu hermana y de decenas de personajes que deberás conocer para descubrir todos los secretos que guarda esta historia.

Sobre su salida fuera de territorio nipón no se ha hecho ningún comentario, por lo que solamente nos queda esperar y cruzar los dedos, porque en verdad es una obra bastante interesante, un RPG distinto.

# El regreso a la duela está cada vez más cerca

En la era del Super Nintendo, vimos bastantes juegos de básquetbol, pero ninguno tan divertido como **NBA Jam**, donde podíamos controlar a las estrellas de la liga estadounidense y participar en encuentros donde la principal característica era que no existían reglas que delimitaran tu accionar: si deseabas retrasar el balón después de haber cruzado media duela, pasar tres segundos en la zona de la pintura o incluso empujar a tus rivales para que no encesten. Con el paso del tiempo la serie que era propiedad de Midway se perdió y sólo nos quedaron los buenos recuerdos que nos brindó, pero por fortuna, como ya te habíamos informado, Electronic Arts ha llegado a un arreglo y está preparando una secuela de **NBA Jam** en exclusiva para la consola de última generación de Nintendo, el Wii, donde podremos divertirnos como hace algunos años en rápidos enfrentamientos contra un amigo o la compputadora.

No importa que sea con ayuda de una falta, tu principal objetivo dentro de la cancha será evitar que tu rival logre anotar

Te presentamos las primeras imágenes de este título que promete ser ideal para las retas con tus amigos, mantiene la perspectiva lateral que tan buenos resultados le diera en sus inicios, pero los modelos de los jugadores y otros elementos son en 3D. Por lo que hemos visto las jugadas seguirán siendo vertiginosas, el balón no dejará de botar por la duela, lo que nos permitirá ver acciones tan emocionantes como las clavadas o tiros desde media cancha, donde se rescatará el elemento típico de la serie, la bola en llamas. La verdad estamos muy emocionados por la próxima salida de **NBA Jam** para Wii, no será espectacular técnicamente, pero si te dará varias horas de sano entretenimiento; su fecha de lanzamiento aún permanece como un misterio, pero creemos que no tardará mucho en revelarse, tal vez durante el E3.

El Wii está demostrando que la innovación es el camino correcto para poder evolucionar distintos géneros.

# Log(n)in

Por Toño Rodríguez

¡Nos acercamos a la mitad del año y no hay un respiro en cuanto a novedades y noticias! Si eres fan del futbol, hay algo que te interesa. También destacamos la llegada de **Conduit 2** y **Sin and Punishment: Star Successor**. Entremos de lleno con la información y preparémonos para un cierre de año espectacular.

## Konami llega a un acuerdo con la Conmebol para la serie PES

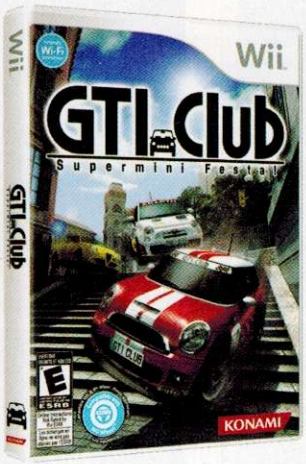
El anuncio se dio el pasado mes de abril. Así que para futuras ediciones de los juegos de **Pro Evolution Soccer**, la Copa Santander Libertadores estará disponible para los seguidores del deporte más importante de este mundo. Los clubes y los jugadores serán parte fundamental de este nuevo reto de la competición que se fundó en 1960.

Aquí las palabras de Nicolás Leoz, presidente de la Conmebol: "La Copa Santander Libertadores es uno de los torneos de fútbol más importantes del mundo y su presencia en **PES** indica la gran relevancia de esta competición y el interés que genera en todo el mundo". Estaremos pendientes de cualquier anuncio al respecto, una gran noticia para los que habitamos este continente.

*¡Ahora no sólo la Champions!*

## GTI Club para los amantes de la gran velocidad en cuatro ruedas

Para esta edición del Lognin te estoy recomendando este título de carreras en el cual podrás recorrer muchas pistas y calles de ciudades de Francia, Reino Unido, Italia, Estados Unidos y Japón. La gama de autos es bastante amplia también, aquí podrás customizar los bólidos a tu gusto. Si ya tienes tu Wii Wheel, la podrás utilizar para un manejo más realista, obviamente también podrás maniobrar con tu Wiimote únicamente o si lo prefieres también hay opción a controlar con la suma del Nunchuk.



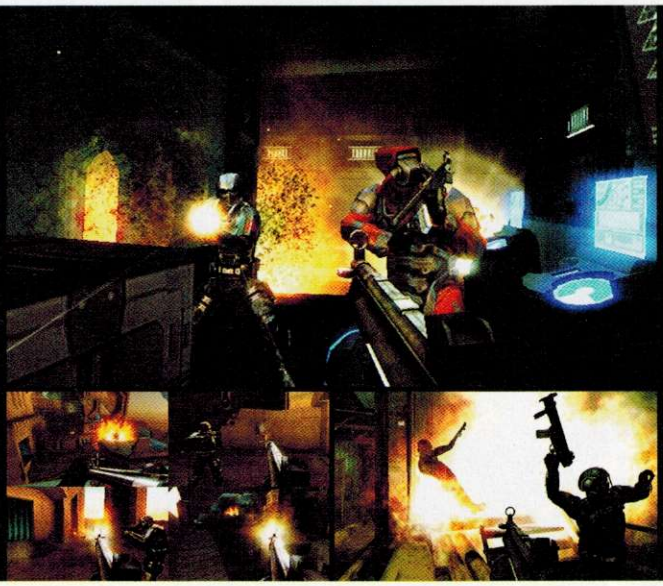

Un detalle a destacar es que podemos competir en varias modalidades en línea a través de la Nintendo Wi-Fi Connection.

*Las calles sirven para competir y ver quién es superior.*

## Conduit 2 se está desarrollando y llegará para la segunda mitad del año

¡Qué buena noticia nos llegó por parte de SEGA! Así es, el título que para muchos ha sido el mejor *shooter* para el Wii de Nintendo tendrá una segunda entrega. Esto lo hizo oficial la compañía de **Sonic** mediante un comunicado que mandó hace unas semanas. Hasta ahora se ha mencionado que el juego tendrá la opción de *single player*, así como la de *multiplayer online* y una nueva modalidad cooperativa llamada "Team Invasion Mode", la cual también se podrá jugar en línea. El Wii Speak será compatible con este título también, así que todo está puesto para que tengamos de nueva cuenta una gran aventura con un buen reto.

Estas noticias están llegando antes de la E3; increíble ¿no?, ya nos estamos imaginando la cantidad de anuncios con los cuales regresaremos al término de la expo de los videojugadores.



## Sin and Punishment: Star Successor

Este es sólo un recordatorio para todos aquellos que están a la espera de la llegada del título a América. El día 7 de junio es el elegido para que la secuela de la serie que brilló en el Nintendo 64 esté disponible para nuestro Wii.

## Pikachu parte plaza en Times Square en la ciudad de Nueva York

Este es el lugar para estar durante los lanzamientos importantes de Nintendo. Como es costumbre, recibió a los fans de "La Gran N" y en especial de **Pokémon** para el lanzamiento de los juegos **Pokémon HeartGold** y **Pokémon SoulSilver** para el Nintendo DS. En esta ocasión el evento no fue en la Nintendo World que se encuentra ubicada en la misma zona, ahora la tienda Toys"R"Us fue la anfitriona.

Así se vivió el festejo, por una parte **Pikachu** acompañado por sus fans, y en la otra un entusiasta probando el **Pokewalker**.

*El clima no fue factor para los asistentes, el buen fan siempre está.*

esmas móvil®

"SERVICIOS SÓLO PARA MÉXICO"

# LA ERA DE HIELO 3

DISPONIBLE EN DVD Y BLU-RAY

HIELO2

HIELO3

HIELO1

HIELO5

HIELO6

HIELO4

¡Descarga las mejores fotos en tu celular!

Instrucciones: Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO HIELO4
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.

# JUEGOS al 91111

Instrucciones: Envía CN JUEGO + "clave del juego" al 91111
Ej: CN JUEGO ROBIN

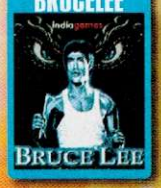
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR JUEGO: $30.26 IVA INCLUIDO

Descarga los juegos más chidos

TORRES

Alcanza el cielo con el juego de construcción que desafía tus reflejos y habilidades. Un reto para tu destreza, cuanto más rápido construyas plantas, más contentos estarán tus inquilinos.

BRUCELEE



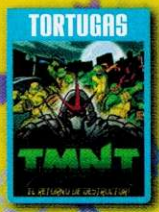
ROBIN2

Ayuda a Robin Hood mientras revive sus aventuras en una mágica tierra llena de genios malvados, enemigos poseídos y un Sultán loco. Disfruta de una nueva y fantástica aventura.

VIKINGOS

THEKID

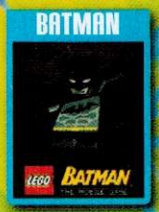
TORTUGAS




TOKI

ROBIN

BATMAN




# IMÁGENES

TAIRA CHAN® & FRIENDS

SUMITO11

TAIRA23

TAIRA22

NEKITO11

MARUDA9

TAIRA21

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO MARUDA9
Costo por imagen: $15.13 IVA incluido.

# TONOS REALES

## Hits del momento

| | |
|---|---|
| Circus / Britney Spears | CIRCUS |
| Empire state of mind / Jay Z | EMPIRE |
| Try / Nelly Furtado | TRY |
| Gypsy / Shakira | GYPSY |
| El malo / Aventura | ELMALO |
| Electromovimiento / Calle 13 | ELECTRO |
| Tocando fondo / Kalimba | FONDO |
| París / La oreja de Van Gogh | PARIS |
| Estuve a punto de / Miguel Bosé | APUNTO |
| El eco de tu voz / Playa limbo | ECO |
| Fui / Reik | FUI |
| Lo hecho esta hecho / Shakira | HECHO |

Instrucciones para descargar tonos reales: Envía CN TONO + "clave" al 81111 Ej: CN TONO CIRCUS
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por tono real: $ 23.20 IVA incluido.

# COMBOS

## tono real + foto

Bulería
David Bisbal
Clave: BULERIA2

Dime si te vas con él
Nigga
Clave: DIME2

Te amo tanto
Nigga
Clave: TANTO

A quien tú decidiste amar
Sandoval
Clave: AQUIEN

Yo quisiera amarla
Aventura
Clave: AMARLA

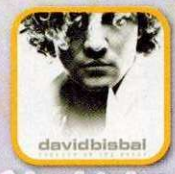
Looking for paradise
Alejandro Sanz y Alicia Keys
Clave: PARADISE

Premonición
David Bisbal
Clave: PREMO2

La curita
Aventura
Clave: LACURITA

Poker face
Lady Gaga
Clave: POKER

Beautiful, dirty, rich
Lady Gaga
Clave: DIRTY




Esclavo de tus besos
David Bisbal
Clave: ESCLAVO

**Instrucciones para descargar combos:**

**Envía CN COMBO + "clave" al 91111**

**Ejemplo: CN COMBO DIME2**

Costo por combo: $30.26 IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

ATRÉVETE A SOÑAR

**Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto**

**Envía CN COMBO + "clave" al 91111**

**Ejemplo: CN COMBO AMANDOTE**

Costo por combo: $30.26 IVA incluido.

## COMBOS

## SONIDOS REALES

**Descarga los sonidos reales de Las Divinas**

Si no contestas, ¡¡¡¡uuu..... DIVINAS1
Si contestas vales mil..... DIVINAS2
O sea, contesta loooser..... DIVINAS3

**Envía CN REAL + "clave" al 31111**

**Ejemplo: CN REAL DIVINAS1**

Costo por sonido: $15.13 IVA incluido.

## JUEGOS

**¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!**

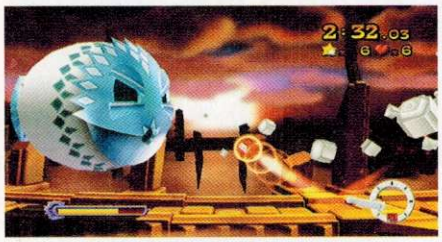
**Envía CN JUEGO PATITO al 91111**

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por juego: $30.26 IVA incluido.

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar clubes, imágenes, juegos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2008, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2008. LOLA, ERASE UNA VEZ®, y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008. © Club De Futbol América S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2008. © 2008 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007. DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2008. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved www.domonation.com.

# FlingSmash

artoon / Wii



En el pasado Nintendo Summit, juegos como **Metroid** y **Mario** se llevaron el evento, todo el medio hablaba de ellos, pero también se presentaron otras sorpresas como **FlingSmash** para Wii, un divertido título de acción que gracias a su dinámica y *gameplay* ha logrado atraer las miradas de miles de jugadores en el mundo después del evento.

## Un héroe fuera de lo común

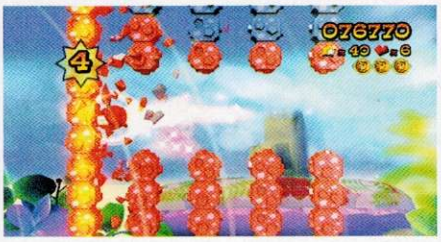
Toda la acción toma lugar en una isla conocida como Suthon, la cual ha sido invadida por el terrible **Omminus**, quien desea tomar control total del lugar, situación que deberás manejar con ayuda de **Zip**, un pequeño personaje de color amarillo y forma esférica que es la última esperanza para regresar a la isla a su estado original. No es para nada una revelación en argumento, de hecho es de lo más usual, pero por fortuna, su fuerte es el *gameplay*.

Los escenarios están en 2D, llenos de elementos con los cuales interactuar, lo interesante está en la forma como debes hacerlo. No usas el *Pad* o el *Stick* para controlar a **Zip**, simplemente el Wiimote en conjunto con el Wii MotionPlus, con el que mueves al personaje por todo el escenario, evitando peligros y rebotando en varios objetos hasta terminar el nivel; parece simple, pero habrá momentos en que los obstáculos te rodeen, lo que te obligará a medir tus movimientos para no salirte de la ruta.

Una aventura tan divertida como esta no podía limitarse a sólo un jugador, por lo que se ha incluido una opción para que cooperen durante las misiones, obviamente necesitarán de otro control y Wii MotionPlus, pero créenos que vale mucho la pena, te permite manipular a tus personajes de una forma completa a través de los ocho mundos que se han diseñado.

El título aparecerá este verano aún sin fecha confirmada, pero tomando en cuenta el grado de avance que mostraron, seguro que no existirán retrasos. En próximos números te ofreceremos un análisis de **FlingSmash**, será la sensación de tus reuniones debido a la cantidad de elementos que debes completar en los niveles.

Los jefes finales serán enormes, con rutinas establecidas que tendrás que estudiar para conocer su punto débil, por ejemplo, uno de los primeros jefes usa una máscara de metal, por lo que deberás dirigir tus rebotes a la parte trasera de éste.



# Samurai Warriors 3

**Tecmo Koei / Wii**

Hace poco les comentamos en el Extra de este título, que **Samurai Warriors 3** aparecía para el mercado nipón convirtiéndose en un éxito inmediato, pues bien, aunque parezca mentira, se ha confirmado su aparición en América en este 2010, lo que aumenta el excelente catálogo que tendrá Wii este año al mismo tiempo que deja claro que Nintendo siempre estará buscando medios para conseguir que esta clase de obras aparezcan en todos los territorios.

## Lucha por tus ideales

**Samurai Warriors 3** es un juego de acción que de entrada recuerda a los legendarios *Beat´m Up* de los años de gloria del Super Nintendo como **Final Fight** o **Double Dragon**, ya que debes seleccionar a un personaje y recorrer varios escenarios terminando con todos los enemigos que aparezcan en pantalla. Todo se realiza en el periodo del Japón Feudal, ambientado de una manera sorprendente, desde los escenarios hasta la vestimenta de los personajes que puedes seleccionar que, como debes imaginar, no son pocos.

Cada personaje tiene diferentes habilidades, no se tratará de seleccionar al que sea y aprender una secuencia que podremos usar con todos, no, realmente deberemos dominar a cada héroe para obtener mejores resultados, ya que algunos son buenos en los ataques a media distancia, otros a corta o también estarán los que tienen técnicas poderosas pero son débiles a la mayoría de ataques enemigos, todo esto debes evaluarlo para poder hacer una elección correcta.

La acción nunca termina en este juego, los enemigos no dejan de aparecer, sin mencionar que no son dos o tres cada cinco pasos, son decenas, llenarán la pantalla en pocos segundos si no les pones un alto pronto, lo cual ahora será más sencillo gracias a que puedes compartir la aventura en modo cooperativo con un amigo, ya sea que estén compartiendo la consola o vía Wi-Fi, por lo que la diversión será eterna.

## Una obra de primer nivel

Los desarrolladores han logrado un trabajo extraordinario con este juego, hubiera sido una tragedia que no saliera de su país de origen, te aseguramos que lo vas a disfrutar bastante, ahora sólo basta esperar por la confirmación de fecha de salida, pero no creemos que vaya a tardar mucho, así que mantente pendiente tanto de los siguientes números de CN, como de nuestros otros medios como lo son la página de *internet*, los *podcast* y nuestro Twitter, ya que te mantendremos al tanto.

Los niveles para esta nueva entrega están totalmente en 3D y a pesar de que cuentan con un camino predeterminado, son lo suficientemente amplios para que hagas gala de todos los movimientos que posees.

© 2010 Tecmo Koei

TEXTEA CT NIN al
21111
CLUB NINTENDO
Suscripción mensual de Tips
Costo $50 I.V.A. incluido. Ver legales en la página 11
Sólo para la República Mexicana

# Tournament of Legends

**High Voltage / Wii**

El estudio High Voltage demostró su calidad desarrollando **The Coduit** (juego que publicara SEGA), pero no planea vivir sólo de dicha obra, por lo que ya se encuentra trabajando en varios proyectos, siendo uno de los más comentados **Tournament of Legends**, anteriormente conocido como **Gladiator A.C.**, del cual te vamos a comentar los últimos avances que se han dado respecto a este juego de pelea que promete bastante.

## Pocos llegarán a ser leyenda

A diferencia de otros juegos del género, aquí no contarás con personajes tradicionales, todos son creados tomando como base criaturas mitológicas o mágicas, por ejemplo bucéfalos, guerreros con cara de aves o incluso hombres de acero (no, no son **Superman**), todos con poderes y cualidades especiales que debes aprovechar para terminar con tus adversarios en poco tiempo.

Las batallas serán en ambientes 3D en los que podrás desplazarte en la dirección que desees, justo como ocurre en **Soul Calibur 2**; pero ahora bien, lo especial de esta obra radica en el *gameplay*, ya que no todo serán botonazos, con ayuda del Wiimote podrás marcar algunos ataques para complementar tus jugadas, lo que hará más realista la experiencia.

Para agregar cierta emoción a los encuentros, en ocasiones aparecerán criaturas gigantes que pondrán en riesgo tu victoria, para evitarlos tendrás que estar atento a las indicaciones que aparezcan en pantalla, ya que de ejecutarlas en el momento justo, podrás librar sus embates, parecido a las escenas interactivas de **Resident Evil 4**, sin duda un gran detalle por parte de los programadores que de aplicarse correctamente será un parteaguas,

Gráficamente se nota un cambio radical con respecto a las últimas imágenes que presentaron, han ampliado la paleta de colores tanto en los escenarios como en los personajes, han dicho adiós al ambiente sobrio y a los tonos sin brillo; se nota que estuvieron trabajando en ese sentido, lo cual los ayudará a competir sin problemas con otras obras parecidas.

## Conecta el golpe final

Se espera que **Tournament of Legends** esté disponible a mediados de este mes, claro si no ocurre nada raro. High Voltage comienza a ser referente en cuanto a desarrollos, esperemos que sigan la tendencia y nos sorprendan en el E3, donde es casi un hecho que veremos más a detalle **The Grinder** para Wii, otra de sus producciones con la que esperan consagrarse en esta generación.

El avance que ha mostrado este juego es increíble, se han preocupado no sólo por mejorar el aspecto gráfico, sino también por innovar dentro del género de las peleas, situación que podría permitirles competir con otros grandes del estilo, como puede serlo **Soul Calibur**.

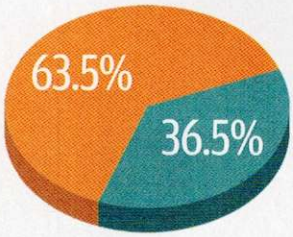
Wii
SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
TEEN ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB
nintendo Wi-Fi connection
Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB
Nintendo
Próximamente
Wii
Wii es una marca de Nintendo. © 2009 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com
Nintendo

No sé si lo han notado, pero hace unos meses, Nintendo retiró los demos de WiiWare en el Canal de Tienda de Wii, no sabemos si es una medida temporal (pues desde el inicio se había comentado que así sería), pero si en algún momento regresa ese interesante apartado para conocer de primera mano los juegos antes de gastar nuestros puntos, nosotros seremos los primeros en comunicarlo. Mientras tanto, ponte cómodo y disfruta de esta sección dedicada a las descargas virtuales de Wii y Nintendo DS.

# Canal opinión

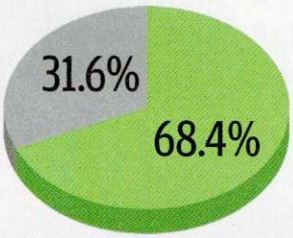
Luego de recorrer amplios escenarios en nuestros juegos favoritos, navegar por Internet, checar noticias o ver qué títulos podemos descargar para nuestras consolas favoritas, hacía falta un momento de relajación y ese pequeño, pero divertido espacio lo encontramos en el Canal Opinión, donde todos podemos sugerir nuestras encuestas y ver o conocer las preferencias de los demás jugadores.

**¿Los libros y diarios impresos serán reemplazados por los electrónicos?**



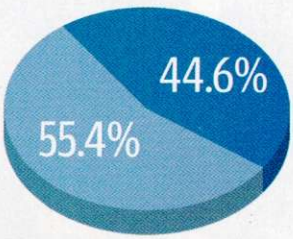

**Sí 63.5%**
**No 36.5%**

**¿Cuál hamburguesa prefieres?**



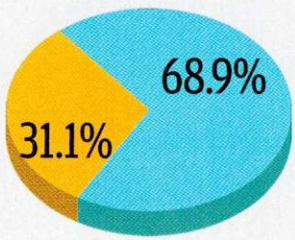

**Res 68.4%**
**Pollo 31.6%**

**¿Cuál es la música que tiene más temas que pueden considerarse clásicos?**




**Los años 70 55.4%**
**Los años 60 44.6%**

**¿Te consideras supersticioso?**




**Si 31.1%**
**No 68.9%**

# Consola Virtual

## Final Fantasy II

Consola: **Super NES /**
Nintendo Points: **800 /** Compañía: **Square**

Esta popular franquicia tuvo un brinco en nuestro continente, es decir, para el NES americano sólo apareció uno de los tres juegos de **Final Fantasy**, es por ello que la que sería la cuarta etapa, aquí se le conoció como **Final Fantasy II** (**FFIV** en Japón). La versión que encontrarás en la Consola Virtual es la originalmente vista en Super Nintendo y nos transporta a un mundo mágico donde **Cecil**, un joven líder de los Red Wings es enviado a robar un cristal de una villa pacífica; al cuestionar la orden, el rey lo envía a misiones peligrosas donde se dará cuenta de las oscuras intenciones del gobernante y su plan para conquistar y dominar la Tierra.

## Fatal Fury Special

Consola: **NEOGEO /** Nintendo Points: **900 /**
Compañía: **SNK**

Ya tienes otro pretexto para reunirte con los amigos y recordar los viejos tiempos en las Arcadias con la adición de **Fatal Fury Special** en la Consola Virtual. Este título de combate cuerpo a cuerpo apareció por primera ocasión en 1993 e incluye a aproximadamente 15 gladiadores que se combinan de entre los dos juegos de **Fatal Fury**. Al tratarse de la versión de NEOGEO, notarás que los gráficos y *gameplay* se conservan a la perfección, tal como quizá lo recuerdes, es decir, la movilidad es más fluida y natural que en otras adaptaciones donde las limitantes de los sistemas recortaban elementos visuales o calidad en animaciones.

## Castlevania Rondo of Blood

Consola: **TurboGrafx 16 /**
Nintendo Points: **900 /** Compañía: **Konami**

Vaya que la Consola Virtual está siendo plenamente funcional para todo tipo de videojugadores, pues ya sea que descargues juegos que viste hace años y jamás pudiste tener o que quieras echarle un ojo al pasado de tus franquicias favoritas, tal es el caso de **Castlevania Rondo of Blood**, el cual jamás salió para Nintendo en su formato original, ya que se hizo una adaptación al SNES, pero se le recortaron escenas y otros tantos elementos de que lo hacían destacar muchísimo más. Aquí veremos a **Richter Belmont**, quien irá en busca de **Dracula** para rescatar a su novia, **Annette** y a otros aldeanos.

# NintendoWare

## Dracula - Undead Awakening

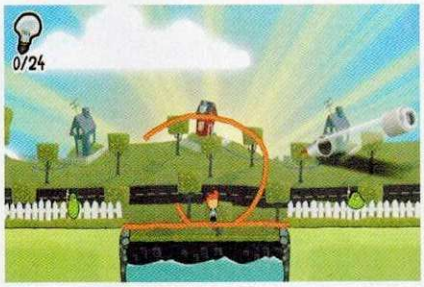
**WiiWare /** Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **Chillingo**

Otro título donde **Dracula** es uno de los villanos a vencer es **Undead Awakening**. Aprovechando el género de acción y las capacidades de control del Wii, aquí podrás demostrar tu capacidad como cazador de vampiros, combatiendo en contra de cientos de criaturas como fantasmas, zombis, hombres lobo y demás seres espeluznantes. Al inicio, te encontrarás en un escenario perfectamente delimitado, donde debes moverte para evitar que los enemigos te acorralen. Tus armas serán de gran apoyo para aniquilarlos y, de hecho, cada que te deshagas de algunos, ellos liberarán energía o armamento que puedes cambiar a tu antojo para causar más daño o curar las heridas que te hayan provocado.

## Max & the Magic Maker

**WiiWare /** Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **Press Play**

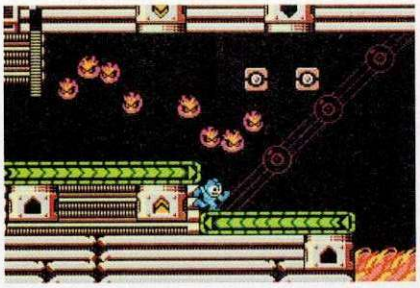
**Max** es un niño como cualquier otro, al menos hasta el día que obtuvo un marcador en el centro comercial, uno de esos como los que subrayas tus resúmenes en los cuadernos de la escuela, pero de mayores dimensiones. Para probarlo, él dibuja un monstruo que pronto cobra vida, así que para detenerlo, se dibuja a sí mismo junto al monstruo, entrando así a un mundo mágico que resulta en una aventura bidimensional, recorriendo numerosos escenarios y valiéndote de la ventaja de tu marcador para dibujar objetos físicos que se vuelven realidad, lo cual te servirá para avanzar en los niveles y enfrentar a los terribles enemigos que encuentres a tu paso. Entretenido para todas las edades.




## Mega Man 10

**WiiWare /** Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **Capcom**

**Mega Man** y **Proto Man**, anteriormente dos enemigos potenciales, ahora formarán parte del mismo bando para enfrentar a un grupo de robots poderosos y a su no tan cuerdo científico y creador, el **Dr. Willy**. Siguiendo con el éxito obtenido por **Mega Man 9** en WiiWare, Capcom decidió darnos otra aventura futurista, pero conservando las características estéticas que vimos en las primeras versiones del NES, destacando la calidad gráfica (retro), así como el *gameplay* que ofrece el tradicional reto que fascina a los jugadores avanzados y una nueva opción de dificultad menos severa para que los menos experimentados puedan disfrutar de cada nivel sin complicarse.



# Demos

## Deca Sports DS

**NDS /** Compañía: **Hudson Soft**

**DECA Sports** llega al Nintendo DS para ofrecernos una decena de actividades deportivas que serán una grata opción para todos aquellos que gustan de los juegos con mucho reto, breves y que te mantengan jugándolos por largo rato ya sea solo o con los amigos, pues, además, puedes compartir tu juego con hasta cinco personas para incrementar el grado de competitividad. Algunas de las disciplinas son golf, bobsleigh, rugby, escalada deportiva y hasta un concurso de porristas, por mencionar algunas de las más destacadas.

## Combate de Gigantes: Mutant Insects

**NDS /** Compañía: **Ubisoft**

En un futuro distante, un asteroide gigante se salió de órbita y chocó con la Tierra. Esta catástrofe, además de dejar destrozado el lugar, cambió para siempre la superficie del planeta y a sus habitantes. Los insectos, las formas de vida más adaptables han mutado en inmensas criaturas para dominar el nuevo mundo. Tú tomarás el control de uno de los mutantes, enfrentándote a otros rivales de iguales proporciones, siendo el objetivo sobrevivir a este cambio de vida. También existe una versión de dinosaurios que ya la puedes ver en Nintendo DS.

## Sonic & SEGA All-Star Racing

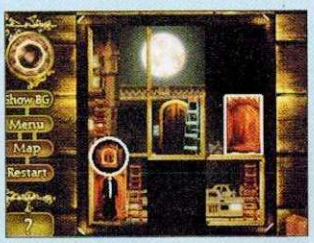
**Nintendo DS /** Compañía: **SEGA**

Los personajes más destacados de SEGA se reúnen nuevamente, pero en esta ocasión dejarán el concepto de las olimpiadas para transportarse hacia la acción, velocidad y emoción de las pistas de carreras. Escoge de entre poderosos autos personalizados, aeroplanos o motocicletas para competir en contra de tus amigos de forma local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Cada competidor tendrá habilidades especiales que dan diversidad a la carrera; además de recorrer aproximadamente 24 pistas del fantástico universo de **Sonic** y SEGA.

## Rooms: The Main Building

**NDS /** Compañía: **Hudson Soft**

Si lo que buscas es creatividad, Hudson nos tiene un juego que sale de lo convencional, nos referimos a **Rooms: The Main Building**, un curioso título donde entrarás a un mundo fantástico luego de que recibas en tu puerta una invitación que te conducirá a dicho lugar. Utilizando la pantalla táctil y el *Stylus*, debes mover pequeñas piezas de rompecabezas para organizar los escenarios y así avanzar en la aventura. Se trata de una historia llena de reto, que además te permite editar tus propios niveles y compartirlos inalámbricamente con tus amigos.



# ¿¡A quién no le gusta el sushi!?

## Sushi Go-Round

SouthPeak Games / Nintendo DS

### Comida rápida japonesa en tu Wii

El sushi es una de las más famosas comidas japonesas, y es muy popular en el resto del mundo, por lo que no es de sorprenderse que a alguien se le haya ocurrido desarrollar un juego basado en esta delicia de oriente. **Sushi Go-Round** es una nueva propuesta de SouthPeak Games que no te convierte en un guerrero, ni en un héroe legendario, sino en un cocinero de sushi, así que prepara tu arroz y tu pescado crudo, porque vamos a ver de qué se trata este interesante título que puedes disfrutar en tu Nintendo Wii (también está disponible para Nintendo DS).

Son más de cuarenta niveles llenos de acción y comida rápida. Trata de no olvidar las recetas, porque de ellas dependerá tu victoria.

### Tu objetivo

Como te comentamos, olvídate por un momento de las pistolas, las carreras de autos y cuelga tu espada y tu látigo; en **Sushi Go-Round** estarás al frente de un restaurante de sushi, y tu misión principal es convertir esta empresa en un éxito, al mismo tiempo que tienes a tus clientes contentos para asegurarte de que tu negocio triunfe. Sí, es vital que aprendas a preparar sushi de varios tipos, con complementos y formas de servirse; todo esto le dará una buena imagen a tu establecimiento y podrás verlo pronto como uno de los mejores de la ciudad.

### ¿Qué llevaba...?

Ojo, no te vayas con la finta de que por no tener violencia, no es un juego desafiante; aquí no tendrás que destazar zombis, pero sí recordar bien las recetas y ser muy ágil y hábil para preparar los platillos que va ordenando la gente lo más pronto posible; si te tardas mucho, la gente podría irse a otro restaurante, y no queremos que eso pase, ¿verdad? Ordena ingredientes, toma nota de qué quiere la gente y prepara los más exóticos platillos para que todos estén a gusto y tu negocio florezca.

El sushi es uno de los más populares platillos orientales; ¡es nutritivo y delicioso!

### Más que sólo cocinar

Lo mejor de todo es que es sumamente sencillo de jugar, pues utiliza bien los controles y bondades del Wii para que estés al frente de la cocina sin mucho problema. El *gameplay* es muy dinámico y divertido, por lo que lo que menos harás será aburrirte. Otro de los detalles que nos parecieron por demás chistosos es que puedes tomarle fotos a tus amigos, familiares o a ti mismo y transferirlas a tu versión de Wii, ¡así tus cuates serán tus clientes en tu establecimiento!

Obviamente en el aspecto gráfico este juego no va a ganar ningún premio, tampoco a la mejor historia o *soundtrack*, pero debemos tomar en cuenta que este es un título cuyo objetivo no es el atraer a más jugadores casuales con cinemas vistosos o violencia; **Sushi Go-Round** está pensado básica y específicamente en brindarte diversión y entretenimiento de forma directa y sencilla, que se supone que es la más importante característica que deben de tener los videojuegos.

En **Sushi Go-Round** tendrás que ser rápido, determinado y tener buen sazón para que tus clientes estén contentos. Prepara alimentos a través de los diversos modos de juego que tiene, incluyendo en donde debes competir por tiempo, ¡y también en otro donde tu misión es ganar la mayor cantidad de dinero posible en un día!

### ¿Tan recomendable como un sushi con surimi?

Sabemos de antemano que un juego de este tipo no compite realmente con una aventura legendaria o una franquicia más popular, pero créenos que realmente es un título que bien vale la pena que conozcas, pues es sumamente divertido y te mantendrá un ocupado un buen rato en compañía de tus familiares y amigos. Si tienes oportunidad de jugarlo antes, qué mejor, así podrás decidir si realmente tu vocación es ser un cocinero de sushi o no.

© 2010 SouthPeak Games

# EN NUESTRO SALÓN DE LA FAMA

Sokerklones

## SÓLO ESTÁN LOS MEJORES

## SOKERKLONES EN EL MUNDIAL PRÓTZIMAMENTE

Televisa.
CONSUMER PRODUCTS

# Recorre las calles con estilo y tu Wiimote

## Free Running

Racing Action / Wii

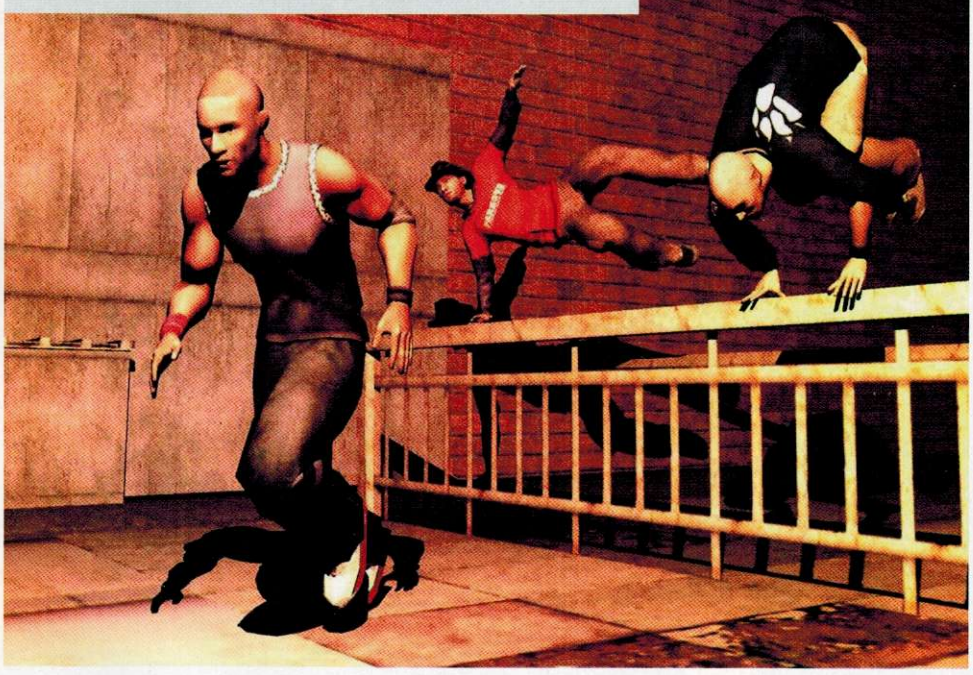
Cada año se crean nuevas actividades físicas en busca de conseguir desafíos verdaderamente importantes para el cuerpo humano; por muchos años las patinetas llenaron ese espacio, pero con el tiempo apareció el **Free Running**, una disciplina que consiste en recorrer la "jungla de asfalto" corriendo, haciendo acrobacias, saltando, en pocas palabras utilizar la estructura que el hombre ha creado para probar las habilidades de los competidores; parece una idea rara, pero lo cierto es que resulta muy divertida, tanto que gracias a su popularidad se ha desarrollado un juego para Wii del cual te vamos a hablar en esta ocasión.

**Free Running** es una oferta creativa, que nos recuerda cuando aparecieron los primeros títulos basados en las luchas UFC, prácticamente nadie los conocía o entendía, pero jugarlos era una experiencia fresca y entretenida que no sólo resultó, sino que generó gusto por el deporte como tal; lo mismo está ocurriendo con esta actividad extrema, que si bien es cierto que requiere de una gran preparación atlética para practicarla, ha comenzado con el pie derecho tanto en la vida real como en videojuegos.

Los escenarios son diferentes ciudades, donde encontrarás banquetas, postes, edificios, bueno, todo montado para que te luzcas con las piruetas más alocadas que puedas imaginar. Controlas a tu personaje con ayuda del Nunchuk y Wiimote, con los que podrás combinar todos los movimientos con los que cuentan los personajes; es muy importante que los memorices todos, ya que el objetivo del juego es que jamás te detengas en tus recorridos, debes actuar en el momento justo, adelantando las secuencias de acuerdo con la estructuras que veas en tu camino.

Se han diseñado sesenta diferentes retos para que completes en diez niveles, todos ambientados en distintas locaciones, pero siempre manteniendo un estilo definido que te obliga a improvisar en cada salto. Por si todo esto fuera poco, cuenta con otras opciones comos con Race, Trick o Target, en las que puedes participar de forma individual o *multiplayer* para que invites a tus amigos

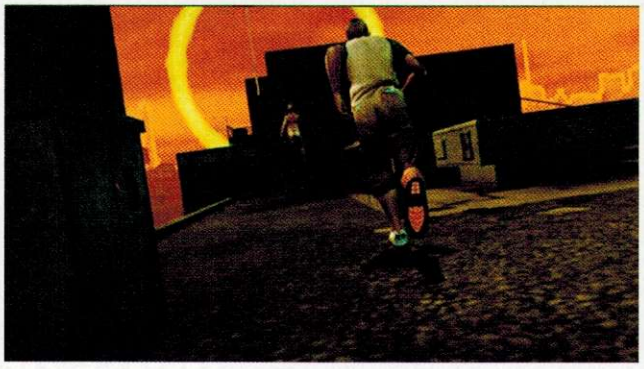
Es importante que analices la estructura de las calles para que no termines tirado esn la primera esquina.



### Marca tu propio camino

Seguramente que muchos deben mantenerse escépticos a este concepto aplicado a un videojuego, pero lo cierto es que representa oxígeno puro en el saturado mercado deportivo que existe actualmente. Basta con completar el primer desafío que te proponen para terminar atrapado por la variedad de ejecuciones que puedes realizar, al grado de que puedes terminar un mismo nivel de muchas formas, todo dependerá de tu habilidad e ingenio con los controles, lo que te obligará a practicar bastante si es que deseas ser de los mejores. Tal vez otros implementos como la Balance Board hubieran ayudado en la variedad, pero nada grave, la idea es tan ingeniosa por si sola que bien vale la pena dedicarle varias horas, sobre todo porque llega a resultar relajante recorrer ciudades enteras sin ningún tipo de restricciones; todo lo que veas en pantalla lo puedes emplear para mejorar tus ejecuciones.

Aunque parece limitado en movimientos, bastarán unos cuantos minutos para que te des cuenta de las posibilidades con las que cuentas para terminar cada una de las etapas gracias al Wiimote, sin duda una experiencia de juego muy diferente a lo conocido.



SUPER MARIO GALAXY 2
Mayo 23, 2010
En una galaxia muy MUY cercana
Wii
Nintendo
© 2010 Nintendo. Super Mario Galaxy y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

# TOP 10

## Super Mario Galaxy 2

**Nintendo / Wii**

La espera terminó. Uno de los títulos que más emociones consiguió en el Wii es **Super Mario Galaxy** y, ahora con la secuela, Nintendo pretende llegar a nuevos niveles de emoción y diversión, superando por mucho lo que pudiste jugar en la primera entrega. Esta vez regresa **Mario** a su misión galáctica, pero, al tratarse de un nuevo reto, encontrará enemigos que necesitarán más atención, dragones de tamaño colosal y viejos villanos que ya conoces, pero también tendrás el apoyo de **Yoshi**, fiel amigo del plomero.

© 2010 Nintendo

## Monster Hunter Tri

**Capcom / Wii**

Mucho se ha dicho que los japoneses se quedan con varios de los juegos más populares, pero ya vimos que Capcom se está poniendo las pilas y ahora también nos trae a nuestras manos **Monster Hunter Tri**, un título muy importante para los fans del juego en línea. La historia se basa en un cazador que debe recorrer territorios salvajes, rodeados de criaturas colosales que debe derrotar. Podrás jugar de forma individual o hacer equipo con tus amigos en Internet.

## Red Steel 2

**Ubisoft / Wii**

Vaya que esta temporada se han tenido excelentes lanzamientos, entre ellos, **Red Steel 2**. No se trata de una secuela directa de la aventura en Japón, aquí controlarás a un nuevo guerrero que viajará a territorios parecidos al Viejo Oeste con la finalidad de enfrentar a un grupo criminal que está causando terror entre los poblados. Acción, peleas con espadas y balazos son un poco de lo que te espera aquí.

© 2010 Ubisoft

## Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All Stars

**Capcom / Wii**

Se trata del mejor juego de peleas que hay actualmente en el Wii. Combina a dos mundos, el de los guerreros de Capcom con el de los héreoes de las animaciones japonesas de Tatsunoko. Cada uno de los equipos muestra a sus mejores contendientes, por supuesto, **Ryu** y **Chun Li** no podían faltar a este compromiso. Una de las grandes ventajas es la conexión a Internet que te permite enfrentarte a cualquier jugador del mundo, así no importará si ya te cansaste de apalear a tus amigos, siempre habrán más retadores.

## Pokémon
### HeartGold / SoulSilver
**Nintendo / Nintendo DS**

Cuando el Game Boy y GB Color estaban en su máxima etapa, vimos el surgimiento de **Pokémon Gold** y **Silver**, pero ahora, estas ediciones tendrán una remasterización completa para el Nintendo DS que los hará lucir en la doble pantalla. Una de las características más destacadas es el **Pokéwalker**, accesorio que te ayudará a entrenar a tus personajes mientras caminas.

© 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

5

## Sonic & SEGA All Star Racing
**SEGA / Wii**

Este título podría convertirse en un gran rival para la serie de **Mario Kart**, pues cuenta con un gran elenco de personajes, vehículos y escenarios que aumentarán tu diversión. Cada piloto cuenta con habilidades especiales y se complementa con ítems que habrá en el escenario para abrirse camino hacia la bandera de cuadros. Compatible con Wi-Fi.

6

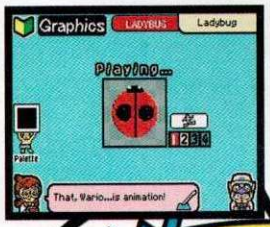
## Calling
**Hudson Soft / Wii**

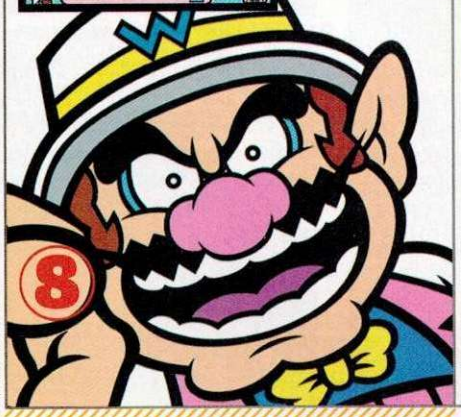
El horror invadirá tu Wii cuando entres a un mundo extraño que resulta ser un espacio entre la vida y la muerte, donde los fantasmas conviven con los vivos, pero... si no logras salir de allí, te convertirás en uno más de ellos. La historia se centra en una página de Internet -a través de un *chat*- donde los que ingresan allí, pronto son transportados a dicho sitio, dando vida a sus pesadillas y revelando sus oscuros secretos.

7

## WarioWare D.I.Y.
**Nintendo / Nintendo DS**

Nintendo sigue cosechando éxitos con **WarioWare**, pero ahora decidieron probar otra alternativa de juego, es decir, ya podrás ser tú mismo quien diseñe y dé vida a la nueva oleada de minijuegos, de allí el nombre **D.I.Y** *(Do It Yourself* o en español "Hazlo tú mismo"). Quizá pienses que será difícil, pero es todo lo contrario, las instrucciones son muy prácticas y podrás modificar música, animaciones, gráficos y un sinfín de opciones más.



8

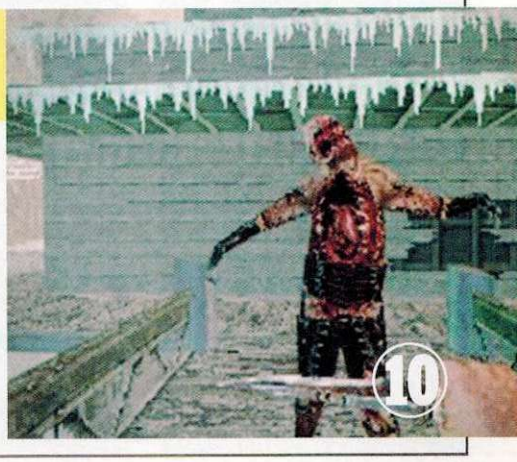
## Rooms: The Main Building
**Hudson Soft / Wii**

9

Hudson se dio a la tarea de ofrecernos un juego que aproveche las cualidades del control de Wii para controlar el escenario. En **Rooms**, entrarás a una aventura fuera de lo común al recibir una invitación que te conducirá a un mundo espectacular donde debes mover las piezas del rompecabezas para llegar a la salida de cada escenario, dando origen a cientos de retos y situaciones que te mantendrán apegado a la historia.

## Dementium II
**Southpeak Games / Nintendo DS**

El Nintendo DS ha brillado por la diversidad de juego en temáticas y aplicaciones, pero pocos son los juegos que tocan la parte del terror, así que **Dementium II** es una gran oportunidad para los fans del género. Aquí tomarás el papel de una persona que se encuentra en un laboratorio donde han experimentado de tal manera que extraños sucesos están ocurriendo. Numerosos monstruos recorren los pasillos tratando de aniquilarte y tú deberás buscar la forma de salir de allí.



10

© 2010 Nintendo

# Beat City

Los juegos de ritmos son particularmente del agrado de la mayoría de los jugadores, en parte porque son sencillos de aprender a jugar y disfrutar, y aparte, porque no requieren de tanta dedicación como un RPG o un juego de estrategias; pero la más obvia razón de su éxito es que a todos nos gusta la música, y por ende, el seguir un buen ritmo no es nada complicado, pues está dentro del ser humano la necesidad de tener música. En esta ocasión, THQ nos trae una propuesta que le da un pequeño giro a lo que normalmente hemos jugado, para ofrecernos una aventura sencilla, pero llena de color y mucha música que sale de lo tradicional y nos da un respiro de las franquicias populares.

## Tu misión

Olvídate del premio a la mejor historia en un videojuego; en **Beat City** no tendrás que resolver misterios o adentrarte demasiado en una trama compleja; para terminar pronto, la historia del juego nos dice que la malvada **Dame Isolde Minor**, de la Cacophony Corporation, le ha robado a la gente de la ciudad toda su alegría, ritmo y color, con la finalidad de hacer todo monótono y aburrido; como comprenderás, tu objetivo es liberar a la población de esta tediosidad y regresar a la ciudad a su estado normal. Suena a un libreto de los "**Ositos cariñositos**", ¿verdad? Por fortuna el juego no es tan empalagoso como ésos plantígrados con corazones, sino al contrario, hay mucho color, tiene un estilo muy "de onda" y los personajes son sencillos, pero chistosos.

## Viaja con la música en tu NDS

Tu deber es ir recorriendo las calles de la ciudad para llevar ritmo a los demás pobladores con ayuda de tu innato sentido de la música. En cada una de las etapas tendrás que pasar un desafío de ritmos para poder restaurar cada parte y elemento de la ciudad a su estado normal; pero no creas que se torna monótono, pues hay muchas cosas divertidas por hacer en tu camino, personajes coloridos y algo de humor que le darán ese *plus* a tu jornada para que estés entretenido durante horas y horas.

Es necesario que aprendas a llevar el ritmo dentro de cada reto, pues de él dependerá que avances en el juego. Con práctica y dedicación, te convertirás en un experto.

## Vistoso y divertido

El diseño de los personajes es por demás interesante y jocoso, todos parece que fueron recortados de dibujos de papel o bien, formados con bloques de colores; no importa realmente con qué perspectiva los veas, cada elemento, escenario y monito que aparece en pantalla está diseñado para que la aventura sea muy alegre y te ponga de buen humor. Créenos que hay títulos que te transmiten sentimientos y emociones; **Beat City** es uno de ésos, y su objetivo es ponerte de buenas con su color y ritmo sin igual.

1

Compañía: **THQ** / Desarrollador: **Universomo** / Categoría: **Ritmos**

GAMEPLAY ★★½ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★

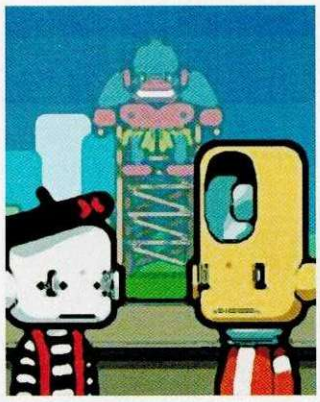
RANKING EN 8.0

## Minijuegos con ritmo

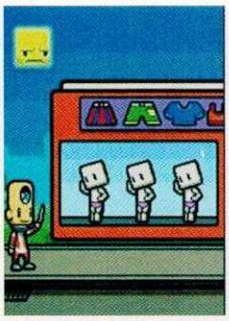
Lo mejor de todo es que no sólo tendrás que pasar las escenas una a una hasta llegar al final, sino que también tendrás muchos minijuegos que le dan un buen descanso y te entretienen con su genialidad y estilo. Obviamente todos están enfocados en la música y los ritmos, pero no son para nada aburridos; a veces te quedas más tiempo con los minijuegos, que pasando todo el juego en si. Esto le da un buen nivel de *Replay Value* a **Beat City** y lo hace más recomendable, especialmente para quien no tiene tiempo de seguir una historia demasiado enredada o larga.

## ¿Cómo se juega?

**Beat City** se juega primordialmente por medio del *Stylus*; con él, podrás tocar las notas conforme van apareciendo, además de que también puedes realizar distintos movimientos para que lleves el ritmo en cada uno de los diversos escenarios y retos del juego. Si jugaste títulos como **Elite Beat Agents**, notarás que es estilo de juego es muy similar, pues se trata tanto de seguir el ritmo, como tener una buena sincronía para medir el momento. Pero no te preocupes, que no es nada difícil aprender a jugarlo, ¡lo difícil es que lo dejes de jugar!



En tu camino encontrarás varios personajes que necesitarán de tu ayuda.



El diseño es sumamente curioso y el ritmo del juego es muy divertido.

## Apto para todos

**Beat City** es uno de ésos juegos que pueden pasar desapercibidos por la mayoría, especialmente si lo comparas con alguna franquicia más conocida, pero tiene lo suyo y merece un reconocimiento por su originalidad. Si te agradan los juegos de ritmos, te recomendamos que le des un buen vistazo, pues es una buena opción. Eso sí, si estás acostumbrado a los juegos de disparos, con sangre y violencia, y ni por error jugarías algo que no tuviera balas, mejor ni lo intentes, **Beat City** es totalmente lo contrario a un **Resident Evil**. Juégalo y comprenderás a qué nos referimos.

## Ritmo al toque de tu *Stylus*

No cabe duda que el *Stylus* es una herramienta muy buena que se puede utilizar de muchas maneras, siendo la música uno de sus más divertidos usos. A nuestra derecha te presentamos dos ejemplos de cómo puedes llevar la música a todos lados con tu NDS y usar el *Stylus* para controlar el ritmo.

### ¿Sabías qué?

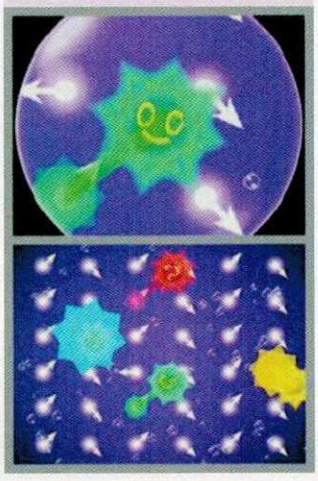
Además de cumplir con los objetivos normales del juego, también tienes la posibilidad de ir encontrando cosas ocultas y habilitar modos para expander más la experiencia de **Beat City**; éstos *bonus* no son necesarios para terminar el juego, pero definitivamente aumentan el *Replay Value*, especialmente los minijuegos que puedes ir consiguiendo al cumplir ciertos requerimentos durante tu jornada. Dependiendo de tus logros será la recompensa, así que debes ponerte a practicar para que puedas habilitar todas las cosas extras que esperan dentro del juego.

## Elite Beat Agents

Con todo el estilo tradicional del anime, en esta aventura tendrás que llevar el ritmo con canciones conocidas para poder motivar a las personas a cumplir con sus tareas. Lo sabemos, es muy raro, pero la cosa es que el *gameplay* es muy divertido y adictivo.

## Electroplankton

Nada de violencia, balas, espadas, ni personajes vistosos; en **Electroplankton** te puedes quedar horas y horas creando la música más emotiva con ayuda de los sencillos personajes que, gracias a tus toques con el *Stylus*, crearán sonidos para que desarrolles melodías sin igual.



## RANKINGS

**Master:**
Los juegos de ritmos me encantan, pero su problema es que en ocasiones son muy complicados, por lo que las personas que no están acostubradas a este entretenimiento terminan por dejarlos luego de no pasar un nivel por más de dos días. **Beat City** representa la opción perfecta para todas esas personas que están comenzando en este género, ya que no verás indicaciones que llenen toda tu pantalla, al contrario, todo es muy sencillo de asimilar y ejecutar, lo que no le resta diversión en ningun sentido. Lógicamente que jamás podría competir con **Elite Beat Agents** o **Rythm Heaven** por ejemplo, pero si le das una oportundiad no te va a defraudar en lo absoluto, es buena opción.

**Crow:**
Hay numerosos juegos de ritmos que se adaptan a las necesidades de todo tipo de jugadores, desde los más experimentados, hasta los que sólo quieren pasar un rato de diversión, sin opciones complejas o secuencias demandantes. **Beat City**, a mi gusto, quedaría dentro de los títulos diseñados para los pequeños jugadores, pues su nivel de dificultad es bajo o prácticamente nulo, siendo el elemento más importante que disfrutes del ritmo y los tonos que debes conquistar através de secuencias. Gráficamente es basatante sencillo, pero dentro de su estilo, conserva una estructura definida en el desarrollo de personajes, entornos o fondos y efectos visuales.

**Panteón:**
Hay juegos de ritmos que me gustan mucho y otros no tanto, pero no dejo de conocerlos para poder dar una opinión objetiva de cada uno de ellos. En el caso de esta propuesta de THQ, me agradó mucho el estilo del juego en general, desde sus personajes, diseño y jugabilidad, hasta la forma en como se va desarrollando. Claro está que no todo puede ser color de rosa, y hay detalles que no terminan de gustarme para nada; por ejemplo, llega a cansarte un poco el ver casi los mismos escenarios y personajes, pues se parecen muchísimo, por lo que te recomiendo que lo juegues un rato y lo dejes descansar, de otra forma, te aburrirá un poco. Conócelo antes de comprarlo, si es posible.

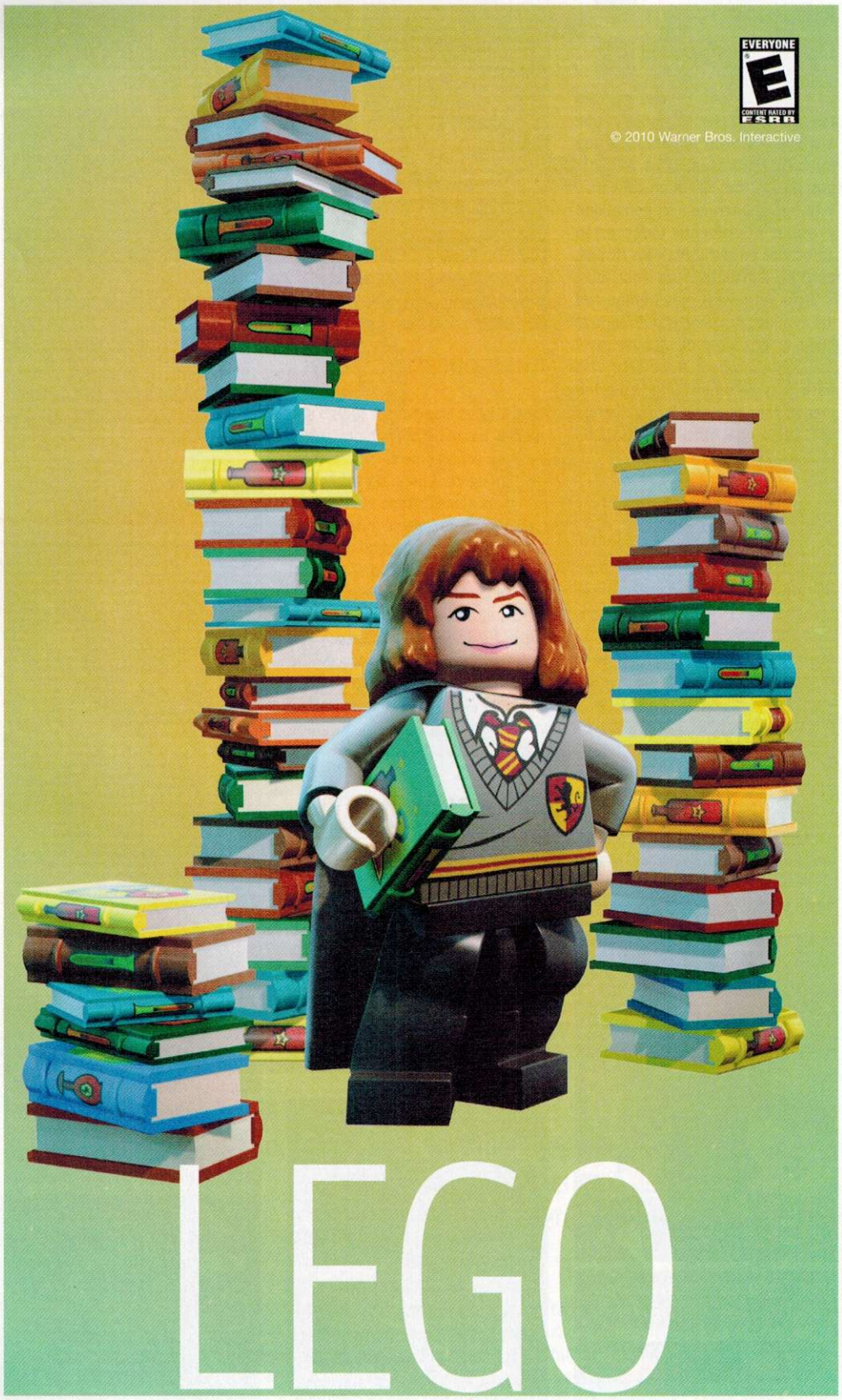
# ¡Descubre los secretos de la magia bloque por bloque!

La historia de **Harry Potter** está a punto de llegar a su final en cuanto a la adaptación fílmica se refiere, pero en videojuegos aún tiene mucho por ofrecernos, y un claro ejemplo de ello es **LEGO Harry Potter: Years 1-4** para Wii, título que nos lleva a conocer el universo mágico de la historia de una forma única. Sabemos que los bloques de **LEGO** no le agradan a todo mundo, pero en cuanto a videojuegos se refiere, siempre son sinónimo de calidad y diversión.

## Comienza a escribir tu destino

En este juego la historia será larga, ya que vivirás los hechos de las primeras cuatro cintas, de modo que al inicio tus poderes no serán tan sorprendentes, es más, deberás poner atención a todas las clases y consejos que recibas para poder realizar los conjuros más básicos, dentro de los cuales destaca el que te permite levitar objetos, muy útil para abrirte paso en las instalaciones de tu escuela.

Al inicio no vas a tener enemigos, de hecho el único problema que vas a tener es aprenderte a donde te llevan los pasillos de Hogwarts, aunque eso sí, conforme avances será crucial que aprendas a defenderte de ataques enemigos, de lo contrario vas a pasar horas sin avanzar dentro de la trama. Como ya comentamos se apega al argumento original que ya millones de personas conocen en todo el mundo, sin embargo, existen pequeños detalles, como acertijos o pruebas que se han agregado para brindar el toque de frescura que hace diferente a esta aventura.



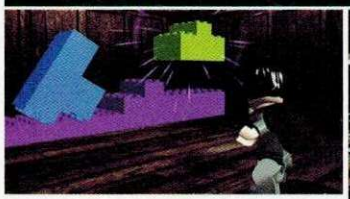

# Harry Potter: YEARS 1-4

## Prepara tu magia

Obviamente que los partidos de Quidditch no podían quedar fuera de esta entrega, se han recreado de una manera espectacular, ya que no son un simple complemento o fase de la aventura principal, sino todo un juego perfectamente diseñado para que sientas como si realmente estuvieras volando con tu equipo en una escoba. Otras escenas que se han realizado para esta entrega y que vale la pena mencionar son la estación de trenes y la cena para recibir a los nuevos alumnos.

El crecimiento de **Potter** como alumno y persona lo podrás percibir de manera gradual conforme logres completar los diversos retos que te encontrarás, sin duda ha sido uno de los aspectos mejor trabajados en esta obra.

Todos los detalles de la escuela de magos han sido cuidados al máximo.



## Garantía de diversión

Ya comentamos algo de la historia y su desarrollo, pero ahora pasemos a lo importante, el ambiente tan especial que brinda **LEGO** al concepto de **Harry Potter**. No se trata solamente de reemplazar cada estructura por un bloque de rompecabezas que mágicamente parezca una escalera, no realmente son pequeñas piezas que están unidas para dar vida a los escenarios, lo mismo ocurre con los personajes, son muy similares en cuanto a su diseño, pero cuentan con características y detalles que los diferencian de otros, por ejemplo, en **Harry** puede apreciarse todo el tiempo su rayo en la frente.

Además de los grandes diseños, las texturas son excelentes, y ni que decir de los efectos gráficos, son sorprendentes, sobre todo al momento de las batallas de hechizos, las fuentes de luz harán acto de presencia de forma magistral; en ese sentido es el mejor título de la serie **LEGO**, incluso superior a las versiones de **Star Wars** que ya de por si eran buenas.

A lo largo de la aventura te encontrarás a personajes clásicos como estas piezas del ajedrez.

## Una década de mágia

**1.-** La primera obra de **Harry Potter** salió a la venta en Inglaterra en junio de 1997, convirtiéndose de inmediato en todo un éxito entre los lectores más jóvenes.

**2.-** Su autora es Joanne Rowling, quien firma los libros bajo el seudónimo de J.K Rowling, donde la letra K representa la palabra Kathleen, nombre de su abuela.

**3.-** La internacionalización para **Harry Potter** comenzó en 1999, año en el que se comenzó a editar en español, lo que le permitió ganar millones de seguidores en todo el mundo.

**4.-** Claro está que un fenómeno como este no podía tardar en llegar a la pantalla grande, lo cual ocurrió en el año 2001.

## ¡Gánate un DVD de la película Harry Potter!

Club Nintendo y Warner Bros. te regalamos cinco DVD de la cinta **Harry Potter y el Misterio del Príncipe**; lo único que debes hacer para ganarlo, es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas de la siguiente trivia y listo, si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de esta película.

**1.- ¿Cuál es el nombre de las cuatro casas de Hogwarts?**

**2.- ¿Quién es el padrino de Harry Potter?**

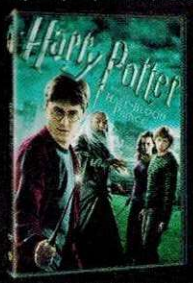
**3.- ¿Cómo se llama el perro de tres cabezas de la primera cinta de Harry Potter?**

**4.- ¿Cuál es la Poción que sirve para convertirse en otra persona por tiempo limitado?**

**5.- ¿Cuál es el nombre de la escoba que le regalan a Harry?**

Bases:

Simplemente mándanos un correo a harry@clubnintendomx.com con el título "Trivia DVD". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán alguna de las cinco películas. Se aceptarán correos del 3 al 7 de mayo del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (Nombre, dirección edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 11 de mayo del 2010 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de mayo. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción.




Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

JUGADORES 1

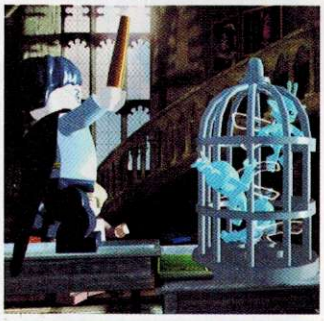
Compañía: **Warner Bros. Interactive** / Desarrollador: **Traveller´s Tales** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.0

## Siempre es buen momento para reir

Un punto que se ha vuelto fundamental y clásico en estas entregas, es el humor que manejan, ya que además de los típicos chistes que se vieron en la pantalla grande, se han integrado decenas de bromas y parodias que harán que te rías durante varias horas; lo mejor es que ocurren en los momentos menos esperados, es decir, no son situaciones que se presten, al contrario, pasan cuando estás a punto de ser atacado por un enemigo gigante... lo que irremediablemente te hace poner pausa para poder reírte sin problemas.



## La magia está en el aire... ¡y en tu Wii!

En este momento no se exhibe alguna película de **Harry Potter** ni está por salir una nueva entrega literaria, pero es precisamente por esa razón por la que este juego del concepto **LEGO** es tan bueno, ya que no necesita del apoyo comercial que representarían los escenarios que comentamos al inicio del párrafo; simplemente le basta con una mecánica sencilla de asimilar y variantes a la trama original para ser una de la mejores obras que podrás encontrar para tu Wii en estos meses, no estamos exagerando, **LEGO Harry Potter: Years 1- 4** es fascinante, merece estar en tu colección.

## Gana la Copa del Mundo... de Quidditch

El Quidditch es un deporte ficticio creado para la serie en el que los competidores vuelan en escobas, y consiguen puntos para su equipo lanzando pelotas dentro de unos aros colocados en los extremos de la cancha... en esencia es muy similar al fútbol, tanto que Electronic Arts lanzó en el 2003 el titulo **Harry Potter: Quidditch World Cup** para Nintendo GameCube, donde podíamos seleccionar diferentes equipos de la famosa escuela de magos para participar en un torneo de esta actividad. El juego era bastante divertido, es una lástima que la compañía ya no haya realizado secuelas, sobre todo ahora que cuenta con consolas como el Nintendo DS y Wii, que darían una sensación más realista.

No sólo **Harry Potter** tiene un papel protagónico en la aventura, también podrás encontrar otros personajes famosos como **Ron**, **Hermione** o **Dumbledore**, con los que podrás interactuar para conseguir pistas o incluso ayuda especial, así que no dudes en hablar con ellos u otros magos que encuentres en el colegio.

Estamos ante una gran adaptación de la historia de Harry.

## RANKINGS

### Master:

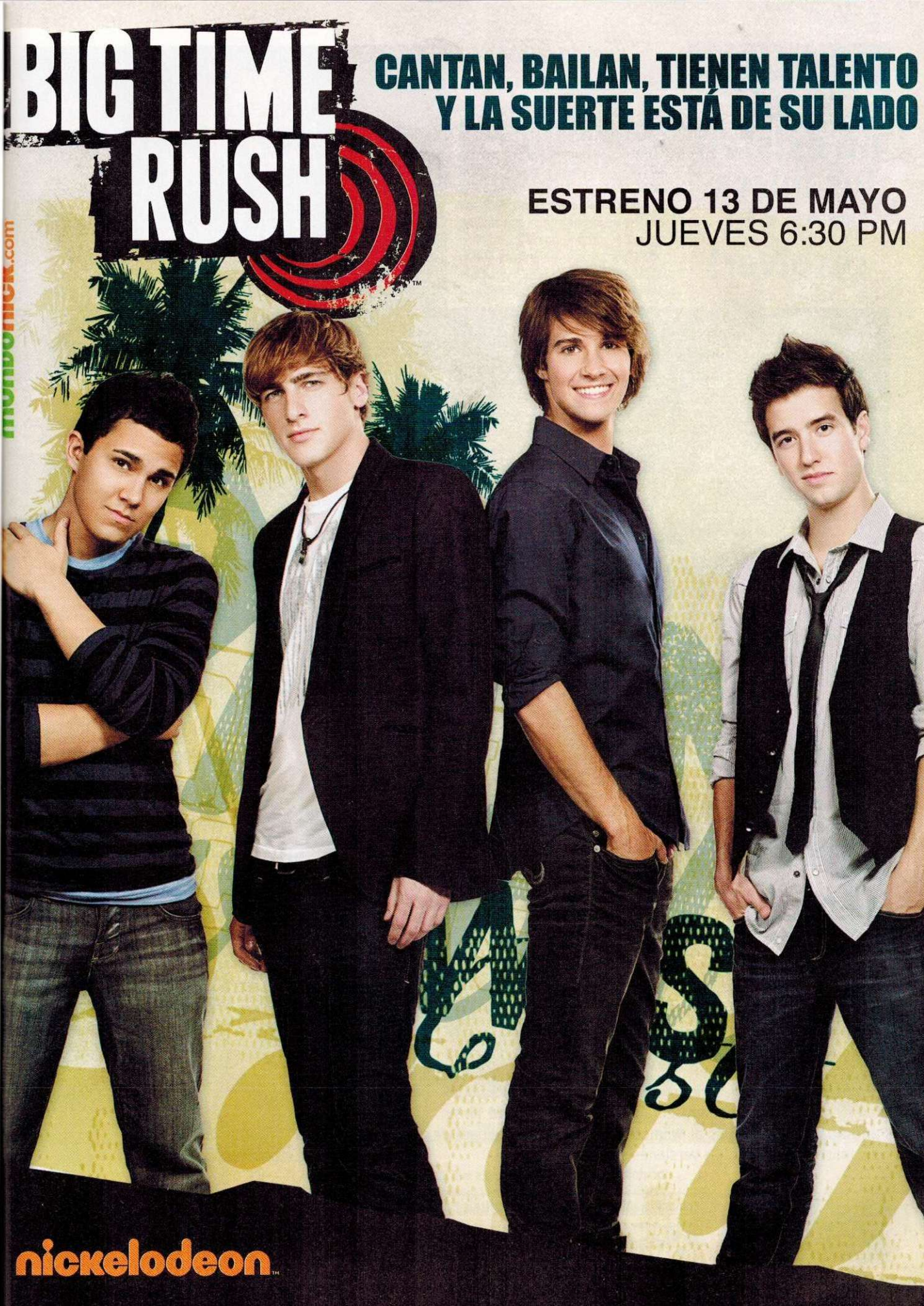
Honestamente los juegos de **LEGO** no me gustaban mucho, pero desde el trabajo que realizaron en **Star Wars** se ganaron mi confianza, la cual con **Harry Potter** queda más que ratificada. El título tiene buen *gameplay*, no pasas horas peleando con el control para elevar un objeto ni nada similar, te dedicas desde el inicio a disfrutar la experiencia. Visualmente es bueno, tanto en texturas como en fuentes de luz, de hecho hacen ver a Hogwarts como una escuela totalmente diferente a la que conocemos por las cintas, mucho más viva. Mención aparte para las ocurrencias de los personajes, te harán reir a carcajadas, no importa si sólo ves a tus amigos jugar, lo disfrutarán.

### Crow:

No soy muy partidario de los juegos "normales" de **Harry Potter**, sin embargo, estas versiones cómicas (con **LEGO**) siempre han captado mi atención desque que apareció la versión de **Star Wars**. ¿Por qué? Sencillamente porque salen de lo convencional y muestran a las franquicias en un aspecto más relajado, desenfadado y mucho más divertido, con chistes o momentos graciosos que le dan sabor a nuestros momentos de interacción. Sin duda, la fórmula **LEGO** de TT Games es un éxito, pero siento también que ya le hace falta un buen elemento de cambio, pues luego de varias ediciones, tiende a ser repetitivo en ciertos factores o elementos de juego.

### Panteón:

Ya se me había hecho raro que no lanzaran un videojuego basado en la exitosa serie de **Harry Potter**, pues es una licencia que ya tenía rato con productos de Lego. Sea como sea, me agrada mucho la idea, pues además de que soy un gran fan de Lego, los juegos que han lanzado como **Lego Star Wars** y **Lego Indiana Jones**, por ejemplo, han sido muy buenos y recomendables. Lo que más me agrada es que es apto para toda la familia, pues es sencillo de aprender a jugar y disfrutar, pero eso sí, también tiene retos para los veteranos del control. Lo mejor es que no tienes que comprar tantos juegos para tener toda la historia completa, claro que faltan los últimos años, obviamente.


BIG TIME RUSH
CANTAN, BAILAN, TIENEN TALENTO
Y LA SUERTE ESTÁ DE SU LADO
ESTRENO 13 DE MAYO
JUEVES 6:30 PM
mundonick.com
nickelodeon

¡Para esta pareja no existen los misterios sin resolver!

# Sam & Max: Beyond Time and Space

© 2010 Atari

## Una aventura inesperada

Existen personajes muy curiosos, pero **Sam** y **Max** deben ser de lo más raros, es decir, son un perro y un conejo que no cuentan con súper poderes ni con armas de destrucción masiva, son simplemente detectives privados con todas las limitaciones que eso significa, pero eso sí, dan lo mejor de sí en cada una de sus misiones, aunque a veces se pasen la línea para conocer la verdad.

En este juego para Wii, no contaremos con una sola historia, de hecho se han incluido cinco diferentes casos que debemos resolver, donde debemos destacar que son completamente distintos, por lo que su resolución te tomará algo de tiempo.

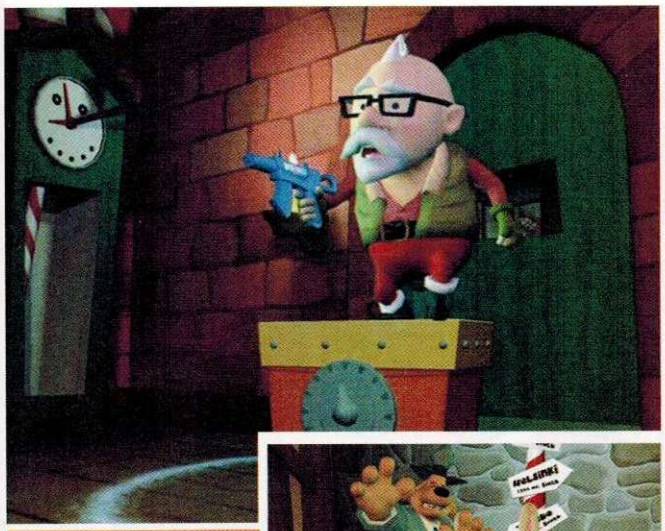
De todos los géneros que hay en el mercado, algunos pasaban prácticamente inadvertidos en el mundo de las consolas caseras, como es el caso de las famosas aventuras gráficas o mejor conocidas como "point and click", que en las computadoras son muy famosas, obviamente por la facilidad de contar con un *mouse*. Pues bien, gracias al Wii las cosas han cambiado, tan es así que Atari nos presenta **Sam & Max: Beyond Time and Space**, que gracias al Wiimote logra una profundidad y dinamismo superior a las versiones originales.

JUGADORES 1

Compañía: **Atari** / Desarrollador: **Telltale Games** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY 4½ · GRÁFICOS 4½ · SONIDO 4½ · DIFICULTAD 4½ · HISTORIA 4½

RANKING EN◇ 8.0



Visualmente el juego es muy bueno, sobre todo en las expresiones de los personajes.

## Analiza tu camino

Antes de entrar a cada misión, se te explicará la situación que vas a enfrentar, pero debes tener en cuenta que aunque pudiera resultar sencilla de comprender, conforme vayas avanzando te encontrarás con diversos acertijos que cambiarán por completo tu percepción de las cosas, lo que te incita a seguir jugando hasta terminar la misión por completo, en ese sentido los desarrolladores supieron darle un estilo muy parecido a un episodio de cualquier serie policiaca.

## ¿Sabías que?

1.- Los protagonistas de la historia hicieron su debut oficial dentro de un cómic en 1987, fecha desde la cual se han mantenido vigentes.

2.- El creador del concepto de **Sam & Max** fue Steve Purcell, quien ha sabido dar un toque de humor único a cada una de sus historias.

3.- **Sam & Max** dieron el salto a la televisión en 1997, trabajo que fue realizado por un estudio canadiense.

## Conoce la escena del crimen

Bien, ahora pasemos a la mecánica de juego. No mueves a tus personajes como estás acostumbrado a hacerlo, es decir mediante un *Stick* o un *Pad*, al estar en alguna locación, debes apuntar con el Wiimote hacia donde quieres que se desplacen; en un principio resulta complicado, y estarás dando pequeños pasos para poder ubicarte, pero para cuando hayas terminado la primera escena ya estarás completamente familiarizado con el sistema de juego.

Recuerda inspeccionar todos los objetos a tu alrededor, nunca se sabe cuando guarden alguna sorpresa o pista que sea fundamental para seguir avanzando, ahora bien, si ya tienes un rato dando vueltas y no puedes encontrar una solución a los acertijos, los personajes comenzarán a darte pequeños consejos para que te sea más sencillo; lo anterior fue hecho para que el juego sea accesible a todo tipo de personas, desde jugadores experimentados hasta novatos, sin duda una gran decisión, ya que no te resuelven los problemas, solamente te avisan sobre como podrías hacerlo.

Los diálogos de los personajes son bastante graciosos, no importa el peligro que estén pasando (como puede serlo un robot gigante a punto de aplastarlos), siempre tendrán una broma o sarcasmo que hará menos pesado el momento.

Pasando a los aspectos técnicos, **Sam & Max** es muy bueno, quizá no despliega escenarios extensos como en una aventura convencional, pero cuida mucho los detalles, puedes interactuar con prácticamente todos los objetos en pantalla, sin mencionar las animaciones de todos los personajes, son muy fluidas, no importando si se trata de los protagonistas o de enemigos, en ese aspecto es impecable. La música no destaca, es buena pero le faltó despuntar en momentos clave de la aventura.

## Una pareja fuera de serie

Este juego es toda una revelación, ya que a pesar de no ser de los más esperados, el estudio de Telltale Games ha logrado un título que te mantendrá divertido por horas, los acertijos son muy elaborados, y van más allá de encontrar llaves en cajas para poder avanzar; representa un reto al ingenio de los jugadores, ojalá que pronto veamos más ofertas en este género, que de seguir innovando no nos extrañaría que ganara terreno a los estilos tradicionales.

## RANKINGS

### Master:

Los juegos de computadora nunca me han agradado, eso de estar configurando y viendo los recursos de tu equipo cada que sale un título nuevo es de lo más estresante que existe, por eso las consolas son superiores, por fortuna, Atari en conjunto con Telltales Games ha rescatado una gran obra que se disfruta en Wii de manera espectacular gracias al acertado uso del Wiimote, pero no es lo único que sobresale, ya que los diálogos entre personajes y el desarrollo de cada misión son bastante divertidos, no pararás de reír con las ocurrencias de esta pareja que no lo pensará dos veces para terminar con el crimen de las calles usando los métodos más raros que puedas imaginar.

### Crow:

Puede parecer un título ideal para los niños y sí, podrían divertirse viendo el curioso estilo de estos personajes, no obstante, la línea que sigue **Sam & Max** no está enfocada para los pequeños jugadores debido al tipo de humor y comentarios que serán más decodificados y entendidos por los adolescentes y adultos. Se trata de una aventura que involucra a este par de agentes secretos que se verán inmiscuidos en múltiples casos durante el juego. Uno de los primeros es la gran batalla en contra de un gigantesco robot, siendo el lugar ideal para que estos héroes muestren su potencial y ganen la admiración de la gente. Si te agradan los títulos diferentes, éste es una buena opción.

### Panteón:

Sé que este par de personajes no son tan conocidos, pero eso no significa que este juego basado en sus aventuras sea malo; realmente tiene mucho qué ofrecer, pero sí reconozco que no es exactamente el tipo de título que recomiendas a ojos cerrados. Es muy divertido, pero tiene un humor y un estilo muy singular, por lo cual te exhorto a que trates de conocerlo antes de que lo compres, pues si es de ésos juegos que o los odias, o los amas. Claro que si disfrutaste de su primera entrega, no lo dudes y ve por el segundo volúmen de las locuras de este par de animales y ayúdalos a tener éxito en su misión. Ahora bien, que si de plano no te gustó ni la primera entrega, mejor ni lo juegues.

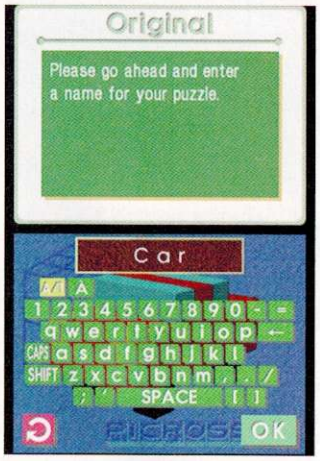
# Picross 3D

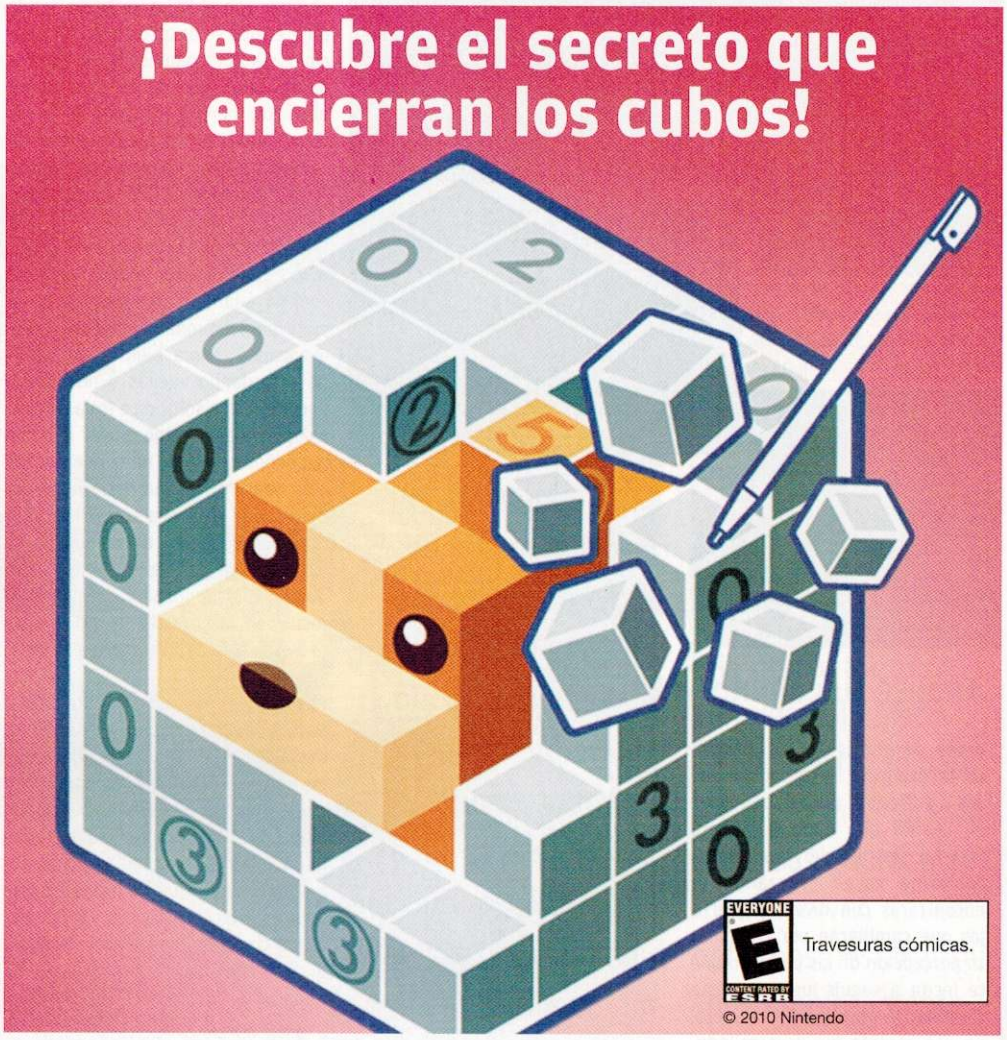
## ¡Descubre el secreto que encierran los cubos!

Los juegos de *puzzle*, a diferencia de otros géneros, han evolucionado siempre de manera correcta, aprovechando las ventajas que otorgan las nuevas tecnologías para crear nuevos conceptos o bien rediseñar algunos clásicos, como es el caso de **Picross 3D** para Nintendo DS, que no es otra cosa más que una secuela del ya legendario **Mario´s Picross** que apareciera para Game Boy hace ya algunos años. Si no pudiste conocer este adictivo juego en su momento, ahora tienes una oportunidad inmejorable.

### Se terminaron las piezas de colores

En **Picross 3D** te olvidas de acomodar bloques para desaparecerlos, su mecánica es mucho más compleja, pero a la vez divertida. El objetivo del juego es destruir un cubo por partes de acuerdo con las instrucciones que recibamos al comenzar el nivel; si lo hacemos de manera correcta, aparecerá una figura, que puede ser desde un perro hasta un camión, todo dependerá del escenario en el que te encuentres.




Pasemos al punto importante del juego, su mecánica. En la parte inferior y superior de cada cubo, veremos un número, el cual indica la cantidad de cuadros pequeños que debemos mantener en esa columna, para que quede más claro te vamos a poner un ejemplo, si aparece un cuatro y la fila es de siete elementos, tienes que eliminar tres, el problema es saber cuáles son exactamente, para ello puedes apoyarte en los demás números en las otras columnas, aunque no siempre es una solución obvia.

En total son más de 350 *puzzles* los que se han reunido en este título, todos con una dificultad distinta, que te permite acoplarte a la dinámica que se requiere para completar los niveles. Cabe mencionar que gracias al uso del *Stylus* resulta muy sencillo y cómodo girar el cubo, sólo debes cuidar de no destruir piezas sin antes haberlo meditado, ya que aquí un error no importando en qué parte del juego te encuentres, irremediablemente te llevará a iniciar todo desde cero.

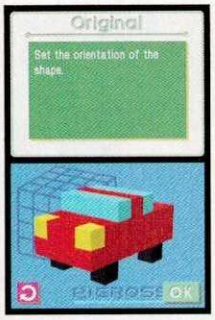
El cubo que deberemos transformar aparecerá en la pantalla táctil, mientras que en la superior veremos un reloj que nos mostrará el tiempo que nos estamos tardando en resolver el acertijo, lo cual llega a presionar demasiado, sobre todo cuando ya tenemos tiempo jugando y no encontramos la solución.

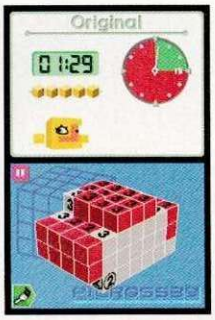
JUGADORES 1

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **HAL Laboratory** / Categoría: **Puzzle**

GAMEPLAY ★★ | ADICCIÓN ★★ | GRAFICOS ★ | VARIEDAD ★½ | DIFICULTAD ★★

RANKING EN 8.5

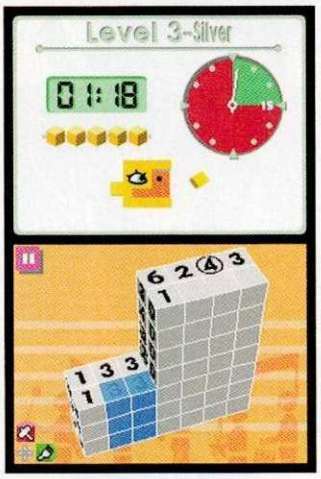


## Demuestra tu talento como diseñador

En la actualidad es esencial que los juegos cuenten con una opción que nos permita modificar o crear ciertos elementos del titulo, lo cual por fortuna ocurre en **Picross 3D**. Tal como ocurriera con el original para Game Boy, puedes diseñar tus propias figuras dejando las instrucciones necesarias para su resolución.

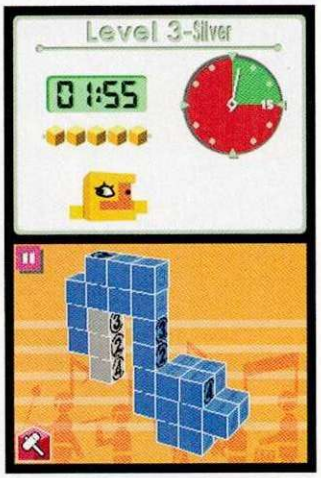
Gracias a las ventajas de la pantalla táctil, la edición de **Picross** resulta sumamente sencilla, solamente debes tener en cuenta que la figura que desees ocultar, debe estar pensada a manera de polígonos, es decir, no esperes crear un avión con todas sus curvas porque sería imposible




Si cuentas con una conexión Wi-Fi podrás mandar tu solución a los retos que Nintendo propondrá de manera periódica, mientras que de manera local, compartirás tus creaciones con otros jugadores; con esto logran una interacción increíble, ya que el reto nunca se acaba, siempre existirá un nuevo desafío pon encarar, ya sea resolviendo un *puzzle* o creando uno propio; por cierto, si deseas compartir el concepto con un amigo, incluye una opción para mandar un demo a otra consola NDS, de esta manera les será mucho más sencillo comprender el conepto.

## Renace un clásico

**Picross 3D** es un juego formidable en todo sentido, un *puzzle* que basa su éxito en el *gameplay*, el cual te obliga a pensar detenidamente cada uno de tus movimientos, simplemente adictivo como pocos; su dificultad, a diferencia de otras ofertas, no te estresa, al contrario, te incita a intentarlo cuantas veces sea necesario. Por razones obvias no tiene el mismo peso que una licencia como **Zelda** o **Resident Evil**, pero te aseguramos que pasarás muchas horas de diversión.



Las figuras que vas a descubrir son de objetos muy variados.

## Sabías que?

1.- Originalmente **Mario´s Picross** salió en el Game Boy en 1995 en todos los territorios.

2.- Aunque no muy conocida, el título tuvo una secuela, pero desafortunadamente sólo se pudo conseguir en territorio japonés.

3.- Durante los años del Nintendo 64 y Nintendo GameCube, se rumoró que aparecería una nueva versión, pero jamás ocurrió, hasta ahora que podemos disfrutarla en el NDS.

## RANKINGS

### Master:

Aún recuerdo la primera vez que jugué **Mario´s Picross**, no le entendía... pero como pasaba tiempo con él intentando resolver los retos que aparecían en Club Nintendo, fue así como comprendí su mecánica, y ahora en Nintendo DS ocurre lo mismo, ya que sólo la práctica te permitirá disfrutarlo y comprenderlo en todo su esplendor. Además de la enorme cantidad de *puzzles* que tienes que resolver, destacaría la opción que te permite crearlos y compartirlos, ya que su editor, como viene siendo ya una costumbre en la portátil, te lleva de la mano para que te vuelvas un experto; lo recomiendo para todo tipo de jugador, es una experiencia que te agradará bastante.

### Crow:

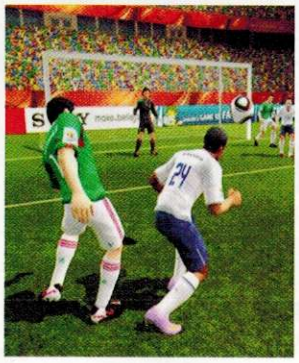
Recuerdo cuando se hacia ese tipo de ejercicios en ediciones anteriores de Club Nintendo; fue todo un reto mensual para todos los fans. Ahora, para el Nintendo DS se recupera esa divertida forma de juego, pero utilizando un esquema tridimensional para incrementar el reto y, por supuesto, la diversión. Me agradó bastante la diversidad de ejercicios que incluye el juego, además, puedes crear tus propias figuras y compartirlas con tus amigos de forma local (Wi-Fi hubiera sido genial, pero no lo incluyeron). Lo destacable es que se trata de una versión normal, es decir, no en formato de descarga, lo que sugiere que contiene docenas de ejercicios y actividades que disfrutarás.

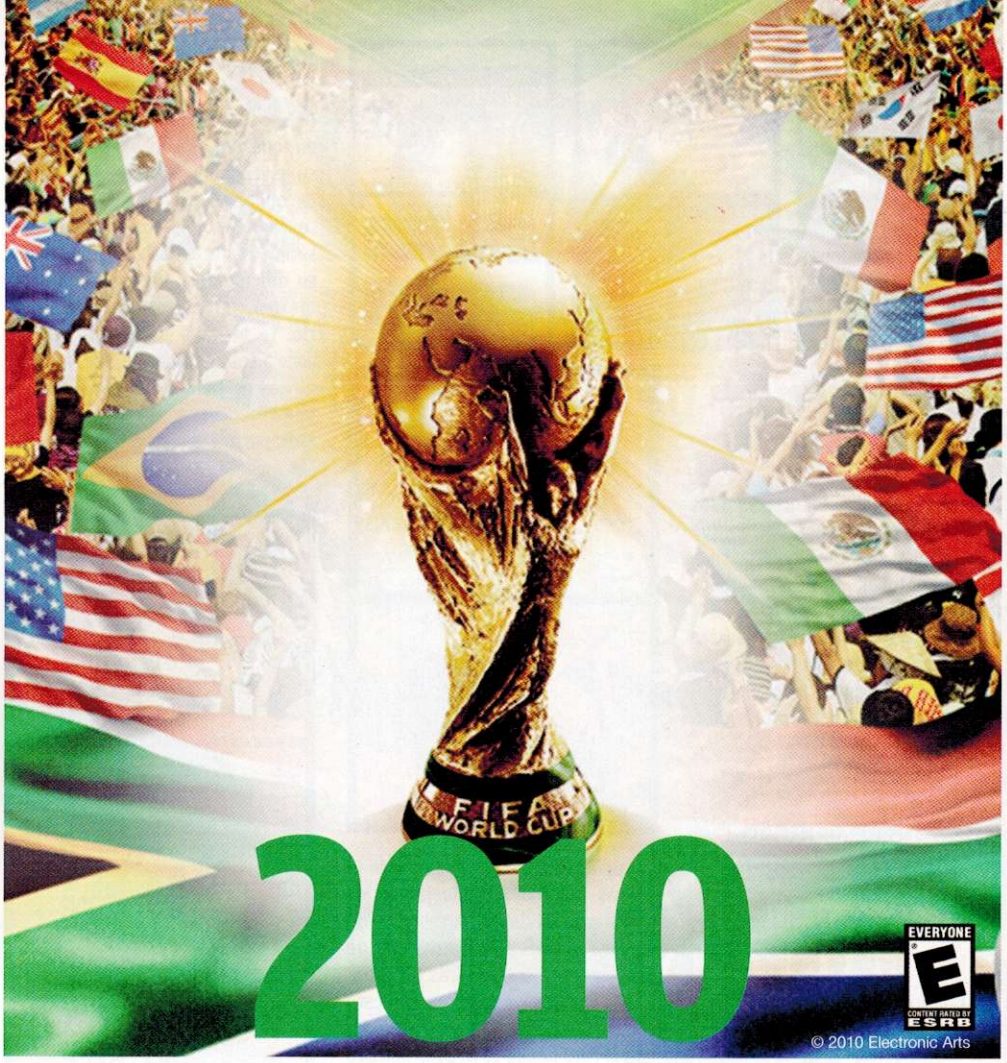
### Panteón:

Hace ya algunos ayeres, Nintendo nos puso a pensar con un *puzzle* fuera de lo común en donde tenías que descubrir imágenes a partir de una lógica numérica; ahora nos presenta la evolución de esa propuesta tan desafiante, la cual ya es en 3D y aprovecha muy bien las capacidades de tu sistema de videojuegos portátil favorito, el NDS. No dudo en recomendar este tipo de juegos para esos momentos en los que no tienes tanto tiempo de una aventura, o bien, estás un poquito harto de disparar y golpear; tus esperas serán mucho más agradables si tienes este excelente *puzzle* para acompañarte. Este es de ésos juegos que simplemente no puedes dejar de traer con tu NDS.

# Todos tenemos el mismo sueño... y ahora puedes lograrlo: ser campeón del mundo

De todos los eventos deportivos que existen, solamente uno es capaz de causar tanta pasión, de paralizar cualquier actividad en el planeta, nos referimos obviamente al Mundial de Futbol, que este año será en Sudáfrica. Una justa de tal magnitud no podía quedarse sin tener un videojuego oficial, que como cada año, llegará de la mano de Electronic Arts, quienes prometen algo más que simplemente una actualización de equipos respecto a la última versión de **FIFA** que viéramos hace algunos meses.






# FIFA World Cup South Africa

## El campo de la gloria eterna

Electronic Arts nos ha entregado un gran título en el que podremos vivir la emoción del Mundial en todo su esplendor, no solamente el evento como tal, sino todo el camino que los equipos deben recorrer en las eliminatorias para poder calificar, esto lo hizo con una intención extra, y es el no limitar las opciones solamente a 32 equipos, se han incluido 199 naciones las cuales podrás seleccionar para alzar el tan anhelado trofeo que ya han tenido en sus manos leyendas como Pelé, Maradona o Cannavaro. La emoción de un Mundial es incomparable, por lo que se ha puesto especial énfasis en ese aspecto; desde que comiencen los encuentros no pararás de escuchar cánticos, porras, gritos, incluso hasta batucadas, es un ambiente excelente el que ha diseñado Electronic Arts, que en conjunto con algunas tomas especiales de las tribunas y las bancas, harán que sufras o goces cada gol como nunca antes lo habías conseguido.

JUGADORES 1 1-4

Compañía: **Electronic Arts** / Desarrollador: **EA Canada** / Categoría: **Deportes**

ADICCIÓN ★★½ GRÁFICOS ★★½ VARIEDAD ★★ DIFICULTAD ★★½ MULTIPLAYER ★★

RANKING EN◇ 8.5

Se han adaptado de manera impresionante los escenarios mundialistas; podrás competir en cualquiera de los diez estadios oficiales de Sudáfrica, donde, claro está, no podrá faltar la ceremonia previa al partido, donde podrás ver las banderas de ambas selecciones.

Un pequeño error puede representar el perder la oportunidad de seguir peleando por la corona, concéntrate en cada jugada, sobre todo al final del juego.

## ¡Que ruede la pelota!

El *gameplay* ha mejorado bastante respecto a la entrega más reciente de **FIFA**, aunque sigue manteniendo la base, es decir, movimientos con el Wiimote para disparar hacia la portería y algunas otras acciones, pero ahora se han ajustado ciertos detalles que te permiten realizar jugadas más espectaculares, como el poder devolver los pases de manera más rápida sin importar hacia dónde esté mirando nuestro jugador.

En las jugadas a balón parado o cuando vayas a centrar, un círculo amarillo marcará dónde va a caer el balón, obviamente tienes que intentar ganar esa posición a tu rival para rematar en mejores condiciones. Cuando dispares a portería no importando la situación, la acción se pausará un instante para agregar dramatismo a las jugadas, en realidad no cambia la trayectoria de la pelota ni permite que los defensas reaccionen, pero eso si, hace lucir más las anotaciones.

Cuando el balón esté cerca de entrar a la portería, pero los rebotes lo impidan, el público literalmente se levantará de sus asientos para poder ver mejor la jugada, generando una toma especial desde la que se te mostrarán las acciones.

Visualmente se nota que es una edición especial, la festividad y alegría se sienten incluso en los menús, sumamente coloridos, además de que son acompañados de grandes melodías seleccionadas cuidadosamente para esta entrega. Además de jugar la Copa del Mundo, tendrás otros modos de juego como son el de entrenamiento, eliminación global y desde luego el *online*, que dará mucho de qué hablar.

## Mascotas mundialistas

**Footix** ha sido otra mascota famosa, la conocimos en Francia 1998.

Las mascotas en los campeonatos mundiales juegan un papel muy especial, dan el toque pintoresco al evento, entre las más recordadas tenemos a **Pique**, un chile jalapeño con sombrero que se volviera todo un ícono nacional y que fue utilizado en México 1986. Por otro lado, tenemos a **Striker**, un perro con gran habilidad para dominar la pelota que se encargara de ambientar los juegos en Estados Unidos 1994. Para España 1982, se utilizó una naranja, su nombre era **Naranjito**, quien por cierto, llegó a la pantalla chica.

## El mundo es un balón... ¡domínalo!

No importa quién sea el campeón en Sudáfrica, tú podrás cambiar la historia cuantas veces quieras gracias a este juego en el que Electronic Arts ha dejado todo su esfuerzo, lo cual podrás notar desde la introducción hasta la última animación. Un título como éste no lo puedes dejar pasar, mucho menos si eres apasionado de éste, el deporte más hermoso del planeta, que está a días de celebrar su más grande fiesta.

## RANKINGS

### Master:

Como buen aficionado al futbol, estas entregas simplemente no me las pierdo. El juego es muy bueno, te contagia de la euforia mundialista, se pueden hacer jugadas de "primera intención" sin tener que dirigir al jugador hacia donde deseemos mande el balón, aunque eso sí, me hubiera gustado que al igual que en **FIFA 09**, se pudiera utilizar el control de Nintendo GameCube como opción, ya que el agitar el Wiimote llega a ser cansado, pero se perdona por la calidad de las animaciones e inteligencia artificial, que te obliga a tener una estrategia para cada encuentro, sobre todo en las fases más avanzadas. Si juegas con tus amigos cada fin de semana, no te puede faltar.

### Crow:

Realmente los últimos juegos de **FIFA** para Wii me han gustado, pero siento que para las versiones **10** y **World Cup** les hizo falta un poco de trabajo en el entorno gráfico, es decir, siento que los jugadores y escenarios están más acartonados de lo que deberían y sí, sé que se trata del estilo *Cell Shaded*, pero me hubiera encantado más detalle en ese aspecto. En cuanto al *gameplay*, es bueno para los jugadores casuales, fácil dentro de lo que cabe, pero para quienes sean más apegados a la franquicia, extrañarán el uso del control del Nintendo GameCube para ser todavía más precisos en el momento de definir las jugadas. Espero que pulan esos detalles en los próximos juegos.

### Panteón:

Para ser sincero, éste es uno de los juegos que realmente no compraría, en primer lugar, porque no soy tan aficionado a los juegos de *soccer*, y en segundo, porque le faltó ese realismo y jugabilidad que distinguen a otros títulos que hasta yo juego con gusto. En general no es un título malo, pero siento que quisieron darle un toque diferente para hacerlo más atractivo -tal vez- a jugadores que no estén tan familiarizados con el futbol, pero al hacer esto, siento que algo se perdió en el proceso y el producto final no fue lo que pensaron. Para el caso, mejor les recomiendo cualquier otro juego del mismo deporte; claro está que los invito a que lo conozcan primero antes de comprarlo.

# ¡De regreso AL ESPACIO!

# Nuestra Portada

**Super Mario Galaxy 2** fue confirmado para el próximo 23 de mayo durante el *Nintendo Media Summit 2010* en San Francisco. Fue justo allí donde por primera ocasión -y para sorpresa de muchos- se dejó ver más que un simple video y, sobre todo, se pudo jugar una versión *demo* que incluía una serie de retos donde se demostraba que la calidad del juego iba en incremento. En esta ocasión, **Mario** volverá a juntar estrellas mientras viaja a través de la galaxia, recorriendo mundos totalmente nuevos que conservan el estilo que caracterizó a la primera entrega, así como el sentido mágico y colorido visto en los escenarios esféricos; te transportarás y entrarás en amplios territorios que estarán custodiados por diversos enemigos y en los cuales encontrarás múltiples tareas y retos por descubrir.

La creatividad no se hizo esperar y en esta ocasión Nintendo nos muestra que siempre se puede mejorar una aventura para ofrecernos detalles visuales y de *gameplay* que nos hagan vivir intensamente los videojuegos, en este caso con los impactantes mundos que recorreremos.

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Acción** / Jugadores: **1-2**

EVERYONE E Violencia animada
CONTENT RATED BY ESRB
© 2010 Nintendo

## Llegó el momento de la venganza

¿Te has preguntado por qué cuando vas a tu tienda favorita de videojuegos todos los títulos de un año o más de antigüedad sufren una depreciación? Pero de pronto volteas la mirada y ves que los juegos de **Mario** (estelares y/o compartidos) tienen una variante mínima o nula. No, no es que se les haya olvidado cambiar las etiquetas, sino que ello habla de la calidad del producto y cómo a través de los años sigue siendo vigente y popular entre los jugadores. Así, los juegos en donde aparece el plomero-carpintero-héroe son un símbolo de garantía para nuestra diversión, entretenimiento y, sobre todo, que están hechos pensados en que puedas jugarlos una y otra vez siempre con la misma intensidad. Por supuesto, hay excepciones, pero son muy pocas.

Dicha tendencia la hemos visto desde el primer juego de **Super Mario Bros.** para NES y sus evoluciones en más relevantes en **Super Mario World**, **Super Mario 64** y **Super Mario Galaxy**. En este último, Miyamoto y su equipo de creativos nos transportaron a un nuevo mundo de fantasía para lograr no sólo una aventura visualmente atractiva, si no que también adaptaron el *gameplay* de tal forma que es toda una experiencia navegar por los diferentes mundos mientras controlas al protagonista.

De hecho, se ha considerado a **Super Mario Galaxy** como uno de los mejores títulos de todos los tiempos de Nintendo, logrando calificaciones sobresalientes por parte de la prensa y de los fans, no obstante, con la secuela se pretende llegar mucho más alto y captar tu atención desde el momento en que enciendas tu consola y mantener esa misma emoción hasta el final de los créditos; cada mundo será una experiencia diferente, los enemigos te pondrán a la expectativa con técnicas de combate menos predecibles y, sobre todo, los giros de historia y personajes harán este regreso al espacio. Por lo tanto, no creas que se trata de una simple expansión de escenarios, pues habrá un sinfín de detalles que lo hacen diferente y una digna secuela que valdrá cada centavo que inviertas para conseguirlo. Lo mejor de todo es que lo podrán disfrutar desde veteranos del control, hasta los más jovenes entusiastas. ¿Quieres conocer los detalles? ¡Checa lo siguiente!

La inclusión de **Yoshi** viene a ser una de las fórmulas con que Nintendo pretende impactarnos en la secuela, apoyándote en este gran amigo de **Mario** para completar numerosos objetivos y recorrer los escenarios al utilizar las diferentes habilidades que varían dependiendo el color de **Yoshi**.

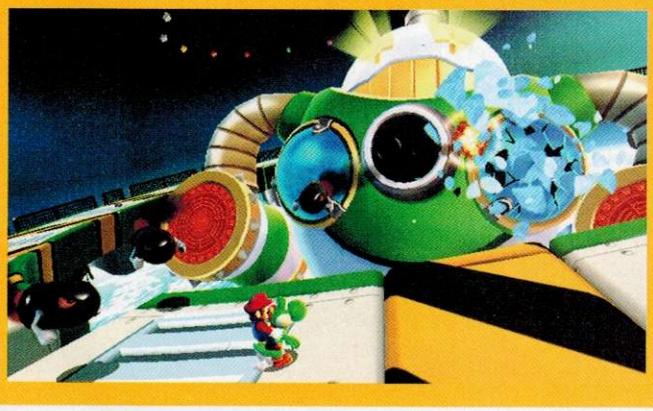
### ¿Sabías que...?

**1**.- Koji Kondo ha sido el compositor y arreglista para la música de múltiples juegos de Nintendo desde 1984. De entre sus trabajos más destacados tenemos la saga de **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** y **Pilotwings**; por supuesto, su talento salió de este planeta para dar origen a la musicalización de **Super Mario Galaxy**.

**2**.- La princesa **Rosalina**, quien recientemente formó parte de la alineación para **Mario Kart Wii**, se dio a conocer como uno de los personajes importantes en **Super Mario Galaxy**, ya que se convierte en la guía de **Mario** y guardiana de los destellos.

**3**.- En el primer **Super Mario Galaxy**, luego de completar la historia con **Mario** y juntar las 120 estrellas (o destellos), se activa **Luigi** como personaje libre para reiniciar la aventura utilizando sus característicos movimientos que hemos visto desde **Super Mario Bros. 2**.

Los enemigos vendrán en mayores cantidades, así como también en dimensiones incrementadas, resultando en batallas épicas visualmente espectaculares; pero eso no es todo, ya que incluso se les asignó mayor inteligencia artificial para que sus ataques en general no sean tan repetitivas o predecibles.



Ahora sí podemos decir que **Mario** tiene todo un mundo en su cabeza. Los escenarios en **Super Mario Galaxy** tendrán formas y figuras fuera de lo común, como esta representación del plomero con gorra, cabello, bigote y ojos verdes, muy al estilo de su hermano **Luigi**.

## **Yoshi** se alista para su aventura galáctica

Hemos visto a este amigo de **Mario** desde el Super Nintendo, cuando Miyamoto pudo hacer realidad su sueño de que el plomero montara un "dinosaurio". Desde entonces, **Yoshi** se ha convertido en un personaje recurrente e incluso ha tenido sus propios estelares, siendo **Yoshi´s Island** una revelación al mostrar que los pequeños **Baby Mario** y **Baby Luigi** se convertían en aventureros incluso antes de gatear, mientras se involucraban en una intensa misión en contra de **Bowser**. Ahora, en **Super Mario Galaxy 2**, veremos a varios de estas singulares criaturas ayudando a **Mario** en su travesía espacial. En algunos escenarios **Mario** encontrará un huevo y, al romperlo, podrás saltar hacia la espalda de **Yoshi** para utilizar sus típicos movimientos. Al presionar un simple botón, **Yoshi** sacará la lengua para atrapar ítems y arrojárselos como proyectiles a los enemigos.

De la misma forma que **Mario** obtuvo nuevas habilidades al salir a la galaxia, **Yoshi** también tendrá cambios importantes... o dietéticos, pues al ingerir ciertos elementos (como las frutas) podrá correr las paredes verticales o inflarse como un balón para flotar y llegar a lugares de difícil acceso. En el caso del plomero, sus novedosas habilidades incluyen un taladro que usará para perforar a través de la superficie del planeta y así llegar a otros puntos del escenario. Realmente encontrarás muchas características similares a la edición anterior que se complementarán con las nuevas posibilidades de juego para incrementar el reto y la duración de la misión.

### Los más destacado de Mario y que puedes encontrar en la Consola Virtual...

**Super Mario Bros. 3** (NES)

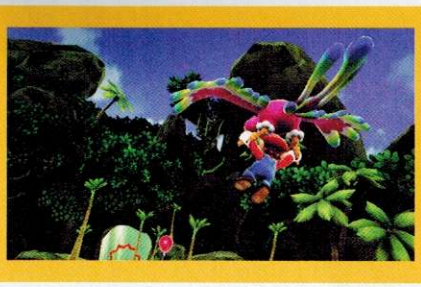
Tal fue el éxito de **Super Mario Bros. 3** que se ha considerado como un símbolo en la industria del videojuego. Su modo de juego simple, pero a la vez entretenido, mezclando escenarios en *sidescroll* que permitían encontrar diversos secretos, reunir monedas, obtener flautas escondidas y llegar al final de un escenario para probar suerte en el carrete de ítems. La incursión de trajes (además del de la flor de fuego) son claves importantes que, junto con la música y presentación de los hijos de **Bowser** definieron un estilo generacional en la industria del videojuego y que vemos su influencia en nuevos productos como **New Super Mario Bros. Wii**.

**Super Mario Kart 64** (Nintendo 64)

Los primeros arrancones de **Mario Kart** ocurrieron en el SNES y causaron furor entre los fans de Nintendo y también en quienes no lo eran. **Mario** descansaba un rato de su ardua tarea de búsqueda y rescate para pisar a fondo el acelerador y recorrer varios circuitos de *Go-Karts* con otros personajes importantes para Nintendo. Sin embargo, con la llegada del N64, se logró lo que para muchos es la cumbre en la franquicia de carreras, equilibrando las habilidades, haciendo gala de los atajos, miniturbos y presentando a nuevos pilotos que estarían dispuestos a usar los premios para conquistar la meta; además de que por primera ocasión, se pasaba de dos a cuatro el número de competidores.

**Super Mario 64** (Nintendo 64)

El cambio real de cómo se veían e interpretaban los videojuegos fue de las consolas de dos dimensiones a las que ofrecían gráficos tridimensionales, en ese tiempo, el Nintendo 64 fue clave para las próximas generaciones y, más que nada, **Super Mario 64** fungió como punto a seguir en todos los aspectos de su programación. Ya se veía a **Mario** poligonal recorriendo escenarios de libre movimiento, saltando, hablando y ofreciendo un sistema de juego que podías repetir una y otra vez sin que sintieras la pesadez del aburrimiento. Con este título, Miyamoto se confirmó como un talento creativo, visionario y cuyos juegos son ejemplo a seguir para muchos desarrolladores.



Los escenarios son sumamente variados en estructura y dimensiones, podrás encontrar parajes boscosos acompañados de fantásticas criaturas, recorrer planetas de fuego donde te sentirás como en el corazón del Sol, o cruzar por una pacífica playa que nos remonta a la aventura de **Mario** en Nintendo GameCube, donde por primera vez juntamos soles en lugar de otros astros.

Tal como en la versión anterior, el Wiimote también te servirá para activar un rayo que te arrastrará hacia las estrellas azules, conduciéndote hacia nuevos niveles y posibles secretos escondidos.

## ¿Cómo se juega?

El *gameplay* sigue sin cambios drásticos, es decir, al presionar los botones indicados **Mario** realizará actividades básicas que se complementan con las gesticulaciones del control reflejadas a través del acelerómetro. Lo anterior, junto con las nuevas habilidades y trajes exclusivos para esta secuela nos darán mucho de qué hablar en artículos posteriores, ya que como te hemos comentado antes, esta entrega se caracteriza por la variedad de elementos interactivos, escenarios y objetivos por cumplir, que se verán reflejados en horas y horas de juego.

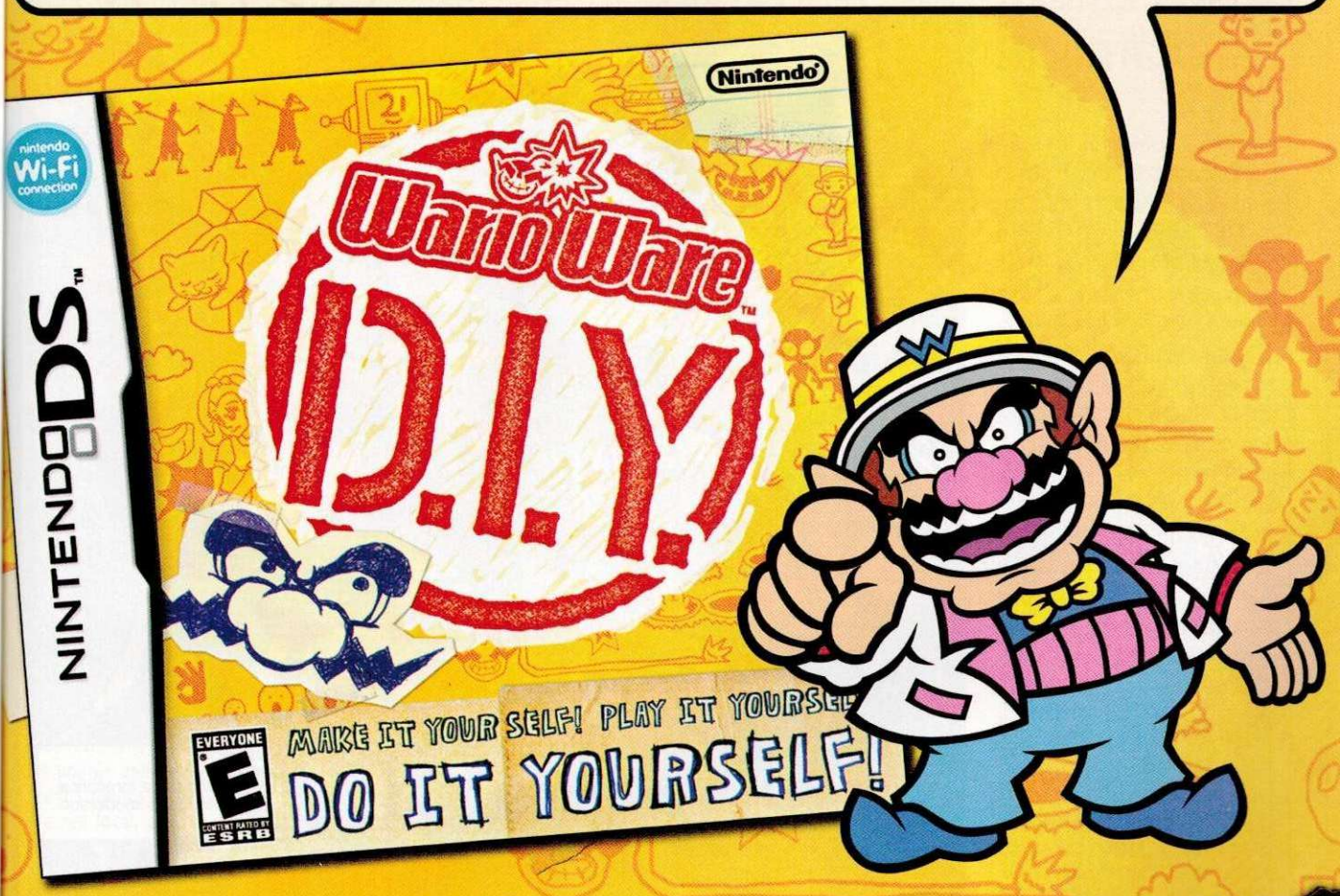
Cabe destacar que el factor de gravedad sigue modificando los movimientos del protagonista en algunos escenarios, esto con el fin de representar un ambiente creíble y con jugabilidad variable que amplía las diferentes técnicas de acción al depender en qué situación te encuentres. Por otro lado, hasta la fecha de cierre de esta edición, Nintendo no ha comentado si **Super Mario Galaxy 2** contará con soporte para Wii MotionPlus, lo que podría indicar que las cualidades mecánicas del juego seguirán fieles a su antecesor, en particular nos encantaría que utilizaran más este recurso quizá no como un requisito forzoso, sino de tal forma que el jugador final tenga la oportunidad de decidir si emplear o no un *gameplay* basado en las funciones de precisión de dicho accesorio.

Como se muestra en la imagen de arriba, en esta ocasión los escenarios serán lineales (como en **Super Mario World**), es decir, con un orden en específico y dividido por mundos, no como en la versión anterior en donde tenías un estilo libre similar a lo visto en **Super Mario 64**.

## En conclusión

En Nintendo comentaron que cuando salió el primer **Super Mario Galaxy**, muchas ideas y conceptos se quedaron fuera de la versión final y, por lo tanto, para la secuela se tiene una variedad de ideas nuevas que la convierten en no una simple continuación, sino en una forma de incrementar lo visto antes y llegar a nuevas fronteras de diversión. Por supuesto, la música será fundamental para la emotividad, es por ello que seleccionaron detalladamente cada melodía de acuerdo con el escenario en el que te encuentres, los momentos épicos con batallas de gigantescas criaturas y los efectos ambientales que darán vida a los fondos. **Super Mario Galaxy 2** se convertirá en un clásico inmediato y seguramente romperá todo tipo de récords en ventas tal como ocurrió con la entrega anterior. Lo recomendamos ampliamente para toda la familia sin importar edades o género, pues se pasarán un gran rato de entretenimiento mientras cruzan por los planetas y coleccionan los diferentes destellos.

# ¡PRONTO PODRÁS CREAR TU PROPIO JUEGO!




## BUSCA EL TUYO EL 28 DE MARZO

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

© 2009-2010 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. WarioWare and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo Visit us at www.nintendo.com XXXXXA

# Foto Showdown

## El mundo entero está lleno de monstruos, ¡captúralos con tu cámara!

Los licenciatarios están comenzando a lanzar obras pensando en nuevas funciones del Nintendo DSi, pero sin duda el que se lleva las palmas hasta ahora es **Foto Showdown** de Konami, que sólo puede disfrutarse en la nueva plataforma, debido a que aprovecha la cámara de una forma muy especial, pero no te diremos más, mejor lee el siguiente análisis donde descubrirás el porqué estamos ante un juego que marcará una línea muy especial en los desarrollos para esta consola.

### Que inicie la batalla

El objetivo en **Foto Showdown** es entrenar y enfrentar monstruos para conseguir alzarte con el título del mejor... no, suena parecido pero es muy diferente a otras obras como **Pokémon**, ya que aquí no vas por varios pueblos o bosques en búsqueda de tus criaturas para después capturarlas mediante algún dispositivo, no, aquí para poder tener tu *party* necesitas solamente de la cámara de tu Nintendo DSi.

Cada foto que tomes va a representar un monstruo, puede ser de lo que tú desees, de tu mochila, de tus amigos o de algún dibujo, el caso es que una vez que la hayas tomado, el sistema analizará la composición de la imagen, y basándose en los colores que predominen, te dará una criatura diferente; justo en ese momento comienza al verdadero reto de la entrega, ya que ahora debes dedicarle tiempo a tu criatura para que desarrolle de forma correcta todas sus habilidades en el campo de batalla.

**En total el juego cuenta con más de 150 monstruos, pero para poder obtenerlos a todos requieres primero los tres tipos de cámara que ofrece el título, con los que obviamente se hacen diferentes comparaciones de las tonalidades de la imagen.**

La aventura que vivirás se ha dividido para que puedas ubicarte de una manera más sencilla en su desarrollo, por lo que serán en total más de cien diferentes niveles los que deberás completar, en todos ellos se plantean desafíos distintos, pero en todos tienes que enfrentarte a criaturas que habitan algunas áreas o que pertenecen a otro entrenador. Cuando entres a los duelos, éstos se efectuarán como si fuera un RPG, es ahí donde toda la experiencia que hayas reunido será determinante para conseguir el triunfo.

JUGADORES 1

Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Konami** / Categoría: **Puzzle, Acción/Aventura**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★ HISTORIA ★★½

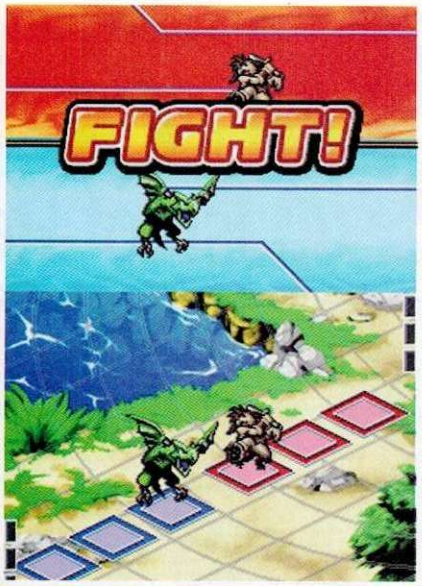
RANKING EN 8.5

## Siempre existe algo que mejorar

Puedes tener un total de seis monstruos en tu equipo para enfrentar cualquier problema, pero resulta primordial que les des participación a todos, es decir, no uses simplemente a dos y que los demás sean simples espectadores, ya que de ese modo no conocerás qué tan efectivas son sus técnicas y si tienes que invertirles más tiempo de entrenamiento.

**Para agregar un toque de estrategia a los combates, los jugadores van a poder comprar algunos ítems como pueden serlo armas o medicamentos para sus monstruos, los cuales en muchas ocasiones serán determinantes para seguir avanzando.**

Además de los torneos del modo principal de historia, se ha incluido una modalidad que es ya toda una obligación en este tipo de títulos, nos referimos al *multiplayer*, donde te podrás enfrentar a las criaturas de tus amigos en batallas por medio de red local, además de intercambiar algunos ítems. Lo más interesante de esta opción, es que puedes conocer planes de combate distintos a los que utilizas regularmente, lo que te enriquece como jugador.




Recuerda que cada monstruo es único, aprovecha sus virtudes en el campo de batalla.

## Captura tu estilo de pelea

Realmente **Foto Showdown** es un juego único, tal parece que Konami desea regresar a los planos cuando imponía estilos novedosos como el caso de la serie **Boktai**, en el que por medio de un sensor se reciclaba la energía solar. Aunque mucha de la magia del juego recae en tomar fotos de cualquier objeto, no es lo único que maneja de manera brillante, también el *gameplay* y los gráficos son muy buenos, en pocas palabras es un título que debes conocer, no dudamos que pueda representar una nueva serie de éxitos para la consola y la compañía.

### Sonríe para la foto

No es la primera vez que una cámara se puede usar en una consola portátil de Nintendo, pues en 1998 lanzó al mercado la Game Boy Camera, que permitía capturar el rostro de cualquier persona para usarlos en divertidos minijuegos, desafortunadamente algunos de sus proyectos más ambiciosos se cancelaron, como el que tenía preparado RARE en **Perfect Dark**,, colocar nuestras caras para el *multiplayer* del título, pero por razones de violencia, tuvo que ser cancelado.

Para que puedas tomar las mejores decisiones, en la pantalla superior podrás ver el estado de tus criaturas.

## RANKINGS

### Master:

Me encantó la idea de Konami en cuanto a la implementación de la cámara, ya que nunca sabemos el resultado que vamos a obtener, lo que te obliga a intentar variantes en tus tomas hasta conseguir todas las criaturas. En cuanto al *gameplay* lo vas a dominar de inmediato, bastante adictivo, sobre todo si adquieres algunas mejoras para tus monstruos. Las partidas con otras personas se realizan sin contratiempos, lo que me hace pensar que el siguiente paso en la serie (porque deben continuarla), será el juego en línea. Lo que ha realizado la compañía con este juego es tan sólo el comienzo de lo que promete ser una gran temporada para el NIntendo DSi.

### Crow:

Es curioso cómo Konami aprovecha la cámara del Nintendo DSi (no es compatible con el Nintendo DS tradicional o Lite) para crear un juego novedoso donde tomarás fotos para obtener diferentes resultados, o monstruos, que luego entrenarás y utilizarás para competir. No se trata de un intento por llegar al público de **Pokémon**, sino de atraer a todo tipo de jugadores para experimentar un juego diseñado pensado en las características del Nintendo DSi, que sea simple de usarse y sin elementos complejos que puedan obstaculizar el progreso de los jugadores. Veamos qué otras sorpresas nos preparan Konami y el resto de licencias para utilizar las cualidades del Nintendo DSi.

### Panteón:

¿*Fotomon*, tienes que fotografiarlos? No, no suena bien, mejor le ponemos **Foto Showdown...** Ah perdón, estaba escribiendo en voz alta, ja ja. A ver, por un lado tenemos una buena idea de cómo implementar la opción de la cámara dentro del juego para que sea más que un simple accesorio "x". pero por otro lado, creo que el conseguir monstruos para pelear ya es demasiado rebuscado, ¿no creen? No importa lo disfrazado que esté, el hecho de coleccionar personajes sigue siendo un refrito; creo que mejor hubieran pensado en algo diferente realmente. Los exhorto ampliamente a que lo conozcan antes de comprarlo, en serio. Para el NDS, mejor les recomiendo **Again**.

# Might & Magic:
## Clash of Heroes

**Los héroes siempre aparecen en el momento indicado**

EVERYONE E
Lenguaje moderado, temas sugestivos moderados, violencia fantástica moderada.

© 2010, Ubisoft

Seguramente que el nombre de **Might & Magic** no se te hace conocido, pero lo cierto es que ya tiene bastantes años en el mundo de las PC, de hecho, hace algunos años tuvo una traslación a Game Boy Color, pero debido a la poca difusión que tuvo, no se realizaron secuelas, hasta ahora que Ubisoft obtuvo la licencia e intenta colocar a esta franquicia en el medio gracias al capítulo **Clash of Heroes**, exclusivo para Nintendo DS.

### El cielo anunciaba el comienzo de la guerra

La trama del juego nos lleva a la tierra conocida como Ashan, un lugar pacífico en el que por años han habitado diferentes razas, humanos, elfos y magos, quienes de la noche a la mañana enfrentarán el reto más importante de su vida. Todo comenzó con la aparición de una luna de color rojo, un fenómeno que anunciaba el peligro que estaba por arribar; hordas de demonios han llegado con el propósito de invadir cada reino en la tierra, las esperanzas parecen perdidas, pero no es así.

Para los enemigos finales, será importante que coloques primero tus líneas de defensa.

Mientras todos se ocultaban, cinco jóvenes salieron a dar la cara por sus razas, esperando cambiar el futuro para sus seres queridos, **Anwen**, **Aidan**, **Godric**, **Nadia** y **Fiona**, cada uno domina un estilo distinto de pelea, que deberás utilizar de manera inteligente para poner un alto a la amenaza. Cabe mencionar que la personalidad e historia de cada integrante del equipo es única, logrando que te identifiques con ellos de manera extraordinaria.

A diferencia de otros juegos del estilo, el argumento está definido desde el inicio de manera clara, jamás se oculta información o datos que pudieran confundirte, lo que permite que disfrutes el desarrollo cada segundo.

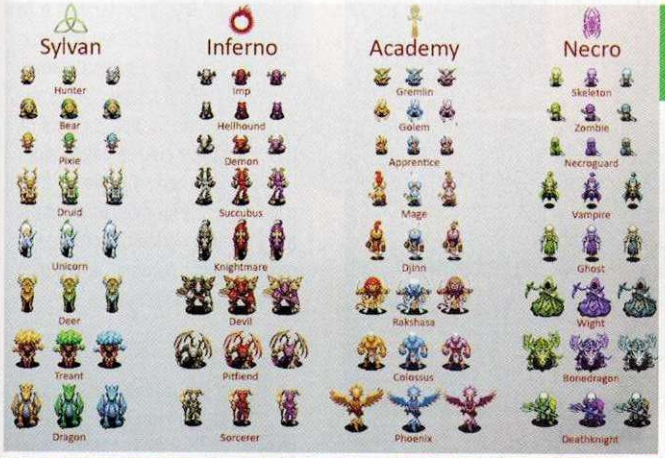
## Una aventura diferente

Por lo regular, cuando se realizan este tipo de obras, los programadores ponen mayor atención a los detalles técnicos, sobre todo al estilo de las batallas, lo cual para nada está mal, pero en **Might & Magic** se ha manejado un equilibrio entre la exploración y los encuentros que librarás. Todos los pueblos que recorras guardan secretos, no están a la vista, se encuentran en regiones peligrosas como bosques o volcanes, pero tu jornada valdrá la pena cuando puedas mejorar el plantel de tu ejército.

Para ofrecer variedad y frescura a la trama, la historia se divide en cinco capítulos, que como debes imaginar son protagonizados por cada uno de los héroes que te mencionamos anteriormente, en ese sentido debemos reconocer que han logrado conjuntar cada escenario de una manera brillante, no quedan los típicos agujeros que te obligan a jugar una vez más sólo para comprender mejor los hechos.

El *gameplay* es de lo más ingenioso que recordemos. Una vez en batalla, verás a toda tu tropa en la pantalla inferior, formados en ocho líneas diferentes, mientras que en la superior se ubicará tu enemigo. Ahora bien, cada contrincante tiene un número limitado de movimientos, pero no para elegir ataques o magias como en un RPG genérico, aquí lo primordial será acomodar las formaciones de tus soldados para intentar obtener ventaja.

El diseño de los personajes ha sido excelente, lo que vuelve a esta título una experiencia completa, sin duda de lo mejor para el Nintendo DS en estos meses.



Dependiendo de tu experiencia, en promedio **Might & Magic** ofrece alrededor de 30 horas de duración, pero lo más importante es que gracias a su innovador sistema de batallas, jamás pierde *replay value*, al contrario, a pesar de haberlo terminado volverás a probar nuevas estrategias y movimientos.

### ¿Sabías que?
**UNA LARGA EVOLUCIÓN**

1.- El primer lanzamiento de esta serie se remonta al lejano 1986, el cual fue todo un éxito en computadoras.

2.- La secuela fue lanzada en varias plataformas, siendo el Super Nintendo una de las seleccionadas, pero solamente en Europa y Japón.

3.- En un inicio la licencia pertenecía solamente a 3DO, pero ahora Ubisoft ha formado parte fundamental en los desarrollos.

JUGADORES 1

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Capybara Games** / Categoría: **RPG, Estrategia**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.5

La aventura te llevará a conocer diferentes poblaciones del mundo.

En ocasiones el reto final de las escenas no va a ser un ejército de demonios, sino sólo un enemigo gigante cuyos ataques pueden poner en jaque tu estrategia, para esas ocasiones te recomendamos poner varias líneas defensivas antes de intentar atacar.

## Domina la estrategia

Hasta este punto pareciera que es como **Final Fantasy Tactics** o **Fire Emblem**, pero difiere bastante de dichas sagas, ya que aquí, más que montar a tus tropas en diferentes cuadrantes, tienes que acomodarlas según su clase, mínimo tres guerreros del mismo estilo para obtener resultados notables, justo como si se tratara de un título de *puzzle*. Es importante que observes los movimientos del rival, organiza tus personajes en la misma dirección de las tropas rivales, ya que de lo contrario les estarás dejando el camino libre.

### Mezclando géneros

En **Might & Magic** podemos ver elementos de *puzzles* en las batallas, caso totalmente opuesto a **Puzzle Quest**, donde se utiliza una trama enredada para complementar los rompecabezas que deberemos resolver al más puro estilo de **Tetris Attack**. Lo anterior nos deja claro que el medio está evolucionando, se están buscando nuevas fórmulas, de las cuales algunas resultan y otras no, pero el mérito está en arriesgar; sólo así se conseguirá un verdadero cambio.

## El sol comienza a salir

Sin duda el corazón del juego es su mecánica, pero visualmente no se queda atrás, a pesar de que los escenarios están en 2D no dejan de ser hermosos, su diseño te atrapa en un segundo y hace de cada viaje de exploración toda una experiencia que disfrutarás bastante; en los duelos también se nota un gran trabajo, los efectos de las magias y ataques especiales dan gran vida a los encuentros, que son siempre acompañados de hermosas melodías.

**Might & Magic: Clash of Heroes** marca el regreso de la serie a consolas de Nintendo, y por fortuna para todos, lo hace de manera triunfal, su *gameplay* gracias al *Stylus* se pudo adaptar sin problemas, lo cual hubiera resultado imposible y frustrante en cualquier otra consola. Gracias a su original propuesta, no tiene competencia, está abriendo un nuevo camino en el mercado, que esperamos sea explotado de forma correcta, tanto por el actual estudio de desarrollo como por las compañías que deseen seguir sus pasos.

## RANKINGS

### Master:

El Nintendo DS no deja se sorprenderme, y no me refiero a cuestiones técnicas, sino a la manera en que ha ayudado a mejorar distintos géneros. En esta ocasión estamos ante un título de estrategia que además de representar un reto, es bastante divertido, cada enfrentamiento puede concluirse de mil maneras, cambiando radicalmente según tus acciones; además la historia de los protagonistas resulta muy interesante, no querrás que termine su participación debido a su desarrollo tan completo. En pocas palabras, es un concepto que te encantará, no importa tu experiencia en la estrategia, será de tus favoritos por el simple hecho de representar algo diferente.

### Crow:

Luego de su paso por el Game Boy, llega **Might & Magic** al Nintendo DS, aprovechando su doble pantalla para ofrecernos un estilo de juego diferente que te hará poner atención a cada detalle. Me pareció interesante la forma de combatir, en la parte superior se formarán los enemigos mientras que en la inferior tendrás a tu equipo. Las batallas tienen un toque de *puzzle*, como si jugaras **Columns** de SEGA, pues si juntas a un grupo de guerreros de un tipo, su nivel de fuerza y ataque crecerá para realizar un mejor impacto. Tal vez le falte para ser uno de los más populares del año (en comparación con otros de su mismo género), pero será un *hit* para los amantes de la estrategia.

### Panteón:

La serie **Might & Magic** no ha gozado de una gran popularidad como otras franquicias de la talla de **Final Fantasy** o **Dragon´s Quest**, a pesar de tener ya varios años dentro de la industria de los videojuegos. En lo personal, no todas sus entregas me han agradado, pues tienden a ser un poco lentas y te cansan rápidamente; por fortuna, le han dado un giro a la saga con nuevos elementos para que sea más atractiva para la nueva generación de jugadores. Si te agradan las aventuras épicas, con magia, personajes míticos y no temes a conocer algo nuevo, dale un vistazo y verás que vale la pena conocerlo. Eso sí, no es recomendable ni de broma para los videojugadores casuales.

Wii™

Wii Remote™+
Wii MotionPlus™

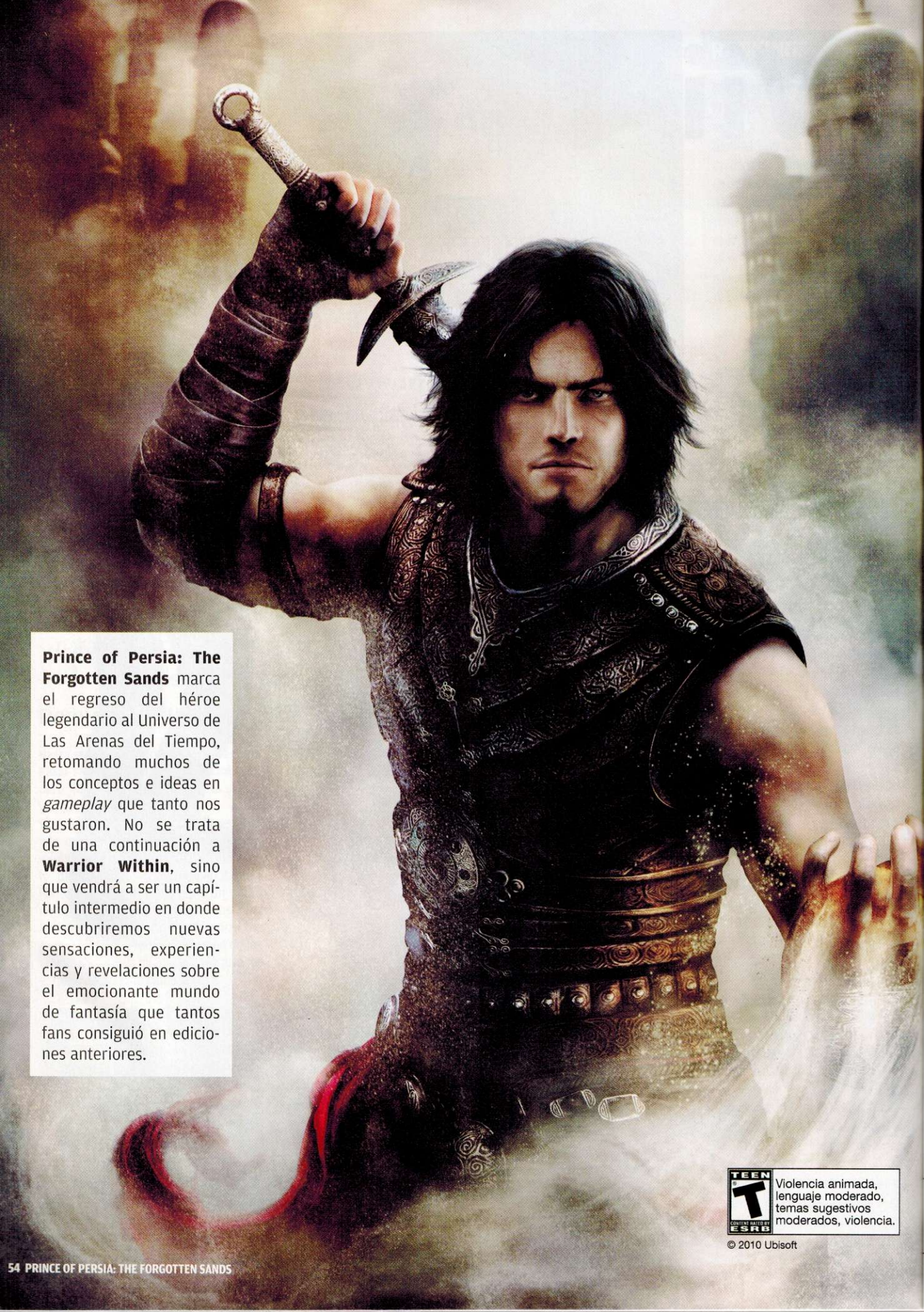
Ahora con los nuevos colores te puedes expresar más en la "batalla".

## ¡Accesorio Wii MotionPlus™ incluido!

Disponible a partir del 14 de Febrero

Cada control Wii Remote se vende por separado. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.

Nintendo®



**Prince of Persia: The Forgotten Sands** marca el regreso del héroe legendario al Universo de Las Arenas del Tiempo, retomando muchos de los conceptos e ideas en *gameplay* que tanto nos gustaron. No se trata de una continuación a **Warrior Within**, sino que vendrá a ser un capítulo intermedio en donde descubriremos nuevas sensaciones, experiencias y revelaciones sobre el emocionante mundo de fantasía que tantos fans consiguió en ediciones anteriores.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Violencia animada, lenguaje moderado, temas sugestivos moderados, violencia.

© 2010 Ubisoft

# Prince of Persia: The Forgotten Sands

El sistema de juego conserva sus elementos principales y agrega acciones que serán de gran utilidad.

## De regreso a la trilogía original

Sin lugar a dudas, el juego de Jordan Mechner fue la base para muchos títulos de acción de la década de los 80, un parteaguas por su excelente *gameplay* y la forma en presentar las animaciones fluidas del personaje, saltos y ataques con la espada que lucían impresionantes para la época; más adelante, las secuelas no lograron cautivar tanto como el original, pues se había perdido un poco la esencia que puso al príncipe en la cumbre; no obstante, con la experiencia de Ubisoft y el talento de Mechner se logró dar vida a **The Sands of Time**, serie que se posicionaría rápidamente como uno de los trabajos más brillantes de la franquicia, devolviéndole los reflectores y dando origen a grandes aventuras que hemos visto surgir a través de los años.

## ¿Sabías que?

**1.-** Jordan Mechner se tituló como psicólogo por la Universidad de Yale en 1985, pero su mayor talento lo encontró como diseñador, programador y director de videojuegos para PC, siendo **Karateka** (1984) su primera incursión en entretenimiento digital y la segunda, **Prince of Persia** (1989), la que le daría fama y fortuna.

**2.-** Para la película **Prince of Persia: The Sands of Time** (mayo, 2010), la música correrá por cuenta de Harry Gregson-Williams, talentoso compositor para obras de la talla de **Metal Gear Solid 2**, **Armageddon**, **Antz**, **Shrek** y muchas cintas y videojuegos de alta calidad.

**3.-** Aunque comparten el mismo Universo y salen en la misma fecha, la película y el videojuego no se relacionan directamente, salvo por el hecho de ubicarse dentro de la línea temporal de **Sands of Time**.

**4.-** La historia de **Las Arenas del Tiempo** se desarrolla en la Isla del Tiempo ,el príncipe viaja allí desde Babilonia para encontrar su verdadero destino. Durante la serie, lucharás contra diferentes criaturas y viejos enemigos para controlar la maldad que las arenas provocan en la gente.

JUGADORES 1-2

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 9.0

## El legado de las arenas

**¡Porque siempre hay más historias que contar!**

**Prince of Persia: Rival Swords**
Con la llegada del Wii, Ubisoft hizo las primeras pruebas para la franquicia **Prince of Persia** con el Wiimote en **Rival Swords**, que no se trata de un juego totalmente nuevo o exclusivo para Wii, sino que es una adaptación de **POP: The Two Thrones** visto anteriormente en Wii, pero con detalles que sólo son posibles con la nueva consola de Nintendo, es decir, los ataques y movimientos gesticulares. Es por ello que **The Forgotten Sands** es el primero para Wii hecho desde cero, pensado en la consola y sus capacidades, así que disfrutaremos verdaderamente del ambiente gráfico y *gameplay* como desde hace años queríamos ver.

**Battles of Prince of Persia**
En el 2005, Ubisoft hizo otro anuncio sobre la franquicia del héroe de Persia. Llegaría para el Nintendo DS un título llamado **Battles of Prince of Persia** que si bien conserva un poco de la esencia de las ediciones de GameCube, éste en particular adoptaba otro estilo de juego con base en tarjetas. Curiosamente, la historia se ubica entre **Sands of Time** y **Warrior Within**, tal como ocurre en **The Forgotten Sands**, sin embargo, son conceptos diferentes de un mismo héroe, pero en situaciones y formatos distintos.

La animación corre a 60 cuadros por segundo, lo que es importante para un juego como **Prince of Persia** en el cual las acrobacias, saltos, y demás acciones físicas lo requieren para que no se vea cortado el movimiento, es decir, para mantener la fluidez y naturalidad de los del príncipe y enemigos en general.

## Hecho desde cero para Wii

No cabe duda que en Ubisoft saben de los alcances del Wii y no es para menos, pues con los buenos resultados que han obtenido con franquicias como **Rayman Raving Rabbids**, **Red Steel** y **No More Heroes** se ha destacado que es gracias al Wiimote y Nunchuck que dichos juegos han conseguido el *gameplay* que los caracteriza, por ejemplo, **Rayman** no es tan divertido con un control convencional en otra consola, como lo es en Wii a través de los movimientos gesticulares. Así, para **The Forgotten Sands** decidieron no hacer un port de otra consola, sino que comenzaron toda la programación, planeación y desarrollo teniendo en mente todos los aspectos que fortalecen al Wii, así como los alcances que la consola puede tener.

## ¿Qué nos espera en **The Forgotten Sands**?

Hace un par de años, apareció una nueva historia de **Prince of Persia** que no llegó al Wii, visualmente se veía bien, pero los fans -que son los que definen el futuro de una serie- no lo recibieron como se esperaba, pues se dejaron de lado muchos aspectos de acción para dar paso a detalles visuales que lucían bastante, pero se perdía la esencia que previamente habíamos gozado en **Sands of Time**. Quizá ese fue uno de los motivos por el cual en Ubisoft decidieron regresar al camino tradicional, devolviendo al héroe que nos emocionó por tres años consecutivos y retomando la acción acrobática y luchas épicas clásicas.

Con **The Forgotten Sands** no sólo se consigue el regreso a la trilogía de **Sands of Time**, sino que lo hacen los elementos típicos como la posibilidad de regresar en el tiempo unos segundos para evitar algún accidente o movimiento insatisfactorio, la facultad de caminar sobre las paredes para atravesar diversos obstáculos y el sistema de combate por combos que hacían el *gameplay* ágil y dinámico. Pero también se integran elementos nuevos, como el arillo de luz que sirve para definir puntos específicos que te ayudarán a cruzar los escenarios, un pilar de arena para trepar y llegar a niveles elevados o una burbuja de energía con la cual te suspenderás en el aire por unos segundos; estas acciones también servirán al momento del combate, por ejemplo, con el anillo paralizarás temporalmente al rival, el pilar de arena lo impulsará al rival para que ataques en el aire y la burbuja será una perfecta protección ante los embates masivos.

## Nuevo modo cooperativo

Además de las nuevas funciones que te comentamos anteriormente, Ubisfot decidió agregar una opción para que un segundo jugador entre en la aventura, no en totalidad, sino, como ha ocurrido en otros títulos (**Super Mario Galaxy**, por ejemplo); en **Prince of Persia: The Forgotten Sands** el jugador principal controlará al príncipe y todas las acciones de combate del mismo, sin embargo, un segundo jugador podrá entrar en acción para trazar rutas o indicar posibles caminos con el Wiimote, así como para ralentizar a los enemigos, trampas y otros tantos elementos interactivos del juego. En particular, nos hubiera gustado una opción cooperativa donde, por ejemplo, el Príncipe y otro guerrero lucharan como iguales en un entorno tan creativo y vasto como lo es el Universo de **Sands of Time**, sin embargo, esta posibilidad de un jugador de apoyo puede ser la primera piedra para conseguir algo mucho mayor en *multiplayer*.

En cuanto a la historia, ésta se ubica siete años después de los eventos de **Sands of Time** y antes de **Warrior Within**. Aquí, el Príncipe, después de abandonar el reino de su padre para probar su valor, es conducido hacia un misterioso territorio. Él descubrirá que debe hacer uso de sus habilidades acrobáticas y poderes especiales (que irá adquiriendo paulatinamente) en los escenarios no sólo para sobrevivir, sino también para salvar a un lugar místico de un final catastrófico.

Los personajes y escenarios ya cuentan con un diseño más detallado y espectacular para esta cuarta edición.

## RANKINGS

### Master:

Ubisoft ha realizado un estupendo trabajo desde que tomó esta franquicia la generación pasada, no sólo por que haya mantenido el estilo acrobático al que nos acostumbramos en los años del Super Nintendo, sino porque también creó una historia magnífica, que podemos continuar en nuestro Wii. Vale la pena mencionar que no se trata de una simple adaptación genérica de otras consolas, se ha pensado siempre en explotar las ventajas de la plataforma de Nintendo, como en este caso lo es el Wiimote, que da una sensación de realismo en los combates que no obtendrás en ningún otro capítulo; honestamente lo recomiendo bastante que le des una oportuniddad a este juego.

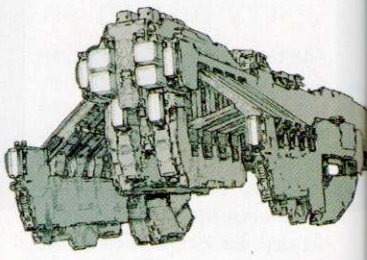
### Crow:

He sido gran seguidor de la pasada trilogía de **Prince of Persia** y, por supuesto, no dejaré pasar la oportunidad de terminar esta nueva aventura (**The Forgotten Sands**), me agrada que no se hayan ido hacia una adaptación del filme y que optaran por una historia original; además de que está trabajada al 100% pensada en Wii. Los nuevos poderes o habilidades del Príncipe junto con la capacidad de juego cooperativo nos permitirán más momentos de acción y diversión mientras exploramos los majestuosos escenarios del Universo **Sands of Time**. Sin temor a equivocarme, puedo decir que esta entrega será una de las más emocionantes de **Prince of Persia** que hayamos visto.

### Panteón:

Hace aproximadamente veinte años, cuando jugué por primera vez la primera entrega del popular **Prince of Persia** en una PC monocromática, nunca me imaginé que algún día se iba a convertir en una franquicia tan exitosa, con varios juegos, una película inspirada en una de sus versiones, e inclusive iba a tener hasta su propia línea de Lego. En lo personal mi juego favorito de la saga es la adaptación del primero para SNES, pero los más nuevos también son de mi total agrado. Esta nueva entrega desafiará tus habilidades y pondrá a prueba su paciencia y pericia, así que **no lo dudes, es una excelente opción para tu Wii que no puedes dejar de experimentar.**

## El universo se expande en direcciones desconocidas



Los títulos RPG siguen apareciendo en Nintendo DS de forma constante, pero lo más importante es que cada uno aporta nuevos aspectos al género, cómo es el caso de **Infinite Space**, una obra de Platinum Games publicada por Sega en la que nos ofrecen una historia fascinante como pocas, además de un *gameplay* bastante particular que te obliga a jugar por horas; no exageramos al comentar que pudiéramos estar presenciando el inicio de una nueva y exitosa serie en el medio.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Referencia al alcohol, violencia fantastica, sangre moderada, lenguaje moderado, temas sugestivos moderados

© 2010 Sega

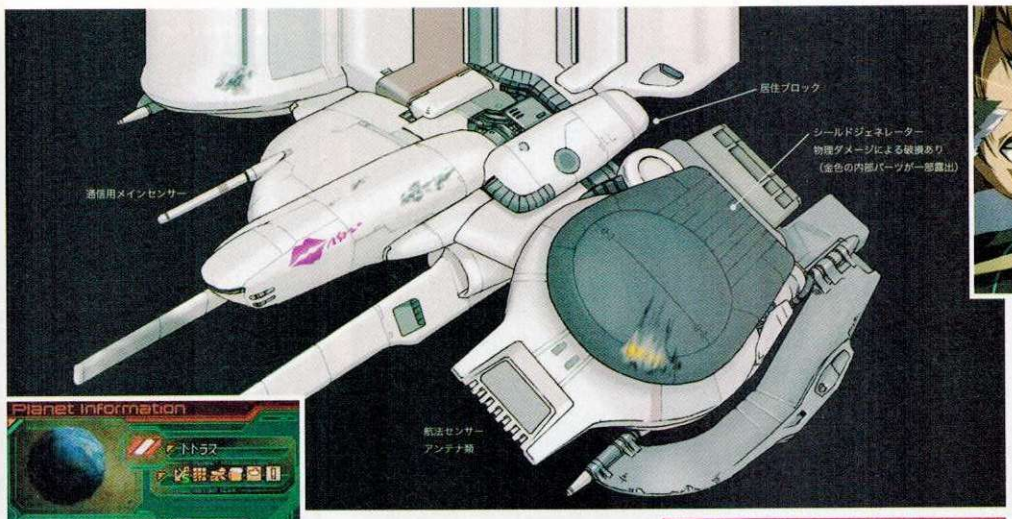
# INFINITE SPACE

## Demuestra tu valor

La historia de **Infinite Space** nos lleva a tomar control de un joven rebelde que desea mostrar que tiene lo necesario para poder ayudar al planeta en las constantes guerras que se libran en el espacio exterior con otras razas... obviamente nadie le cree y la oportunidad tarda en llegar, pero una vez que ha logrado entrar a una de las naves de batalla, no se detendrá hasta conseguir su objetivo, ser el líder de su propia tripulación y tomar las decisiones difíciles en el momento de los combates.

El nombre del joven es **Yuri**, quien poco a poco se va ganando la confianza de sus superiores gracias a las excelentes estrategias que plantea para terminar con los enemigos, que por cierto, son los piratas espaciales más fuertes que jamás se haya enfrentado la humanidad, si logran traspasar las barreras de defensa, la esperanza de un futuro se reduciría a cero, por lo cual tu labor toma una dimensión heroica.

Por ese lado, el argumento siempre se mantiene en un nivel intenso, no te da tiempo para descansar, pero al mismo tiempo, nos muestra una trama alterna en la que podemos apreciar los conflictos internos del personaje, su crecimiento como persona, aspectos que además de ayudarnos a comprender su accionar en el título, tienen como objetivo el que valoremos la vida y al planeta, sin duda un gran gesto de los programadores.



Debido a lo largo del desarrollo y las acciones que debemos completar, necesitarás un promedio 70 horas para terminar la aventura por completo, lo que habla de lo trabajado que está el juego y el esfuerzo que ha puesto en la compañía para ser de las mejores opciones en la consola de por vida.

Los diseños de las naves son muy variados, algunas de ellas tienen incluso detalles de los pilotos.

## Viajando en la galaxia

1.- **Infinite Space** apareció originalmente en Japón durante junio del 2009; se esperaba que su adaptación a otros continentes fuera prácticamente inmediata pero por diversos motivos se retrasó hasta estas fechas.

2.- En tierras orientales el juego recibió el nombre de **Mugen Koro**.

3.- Entre los trabajos más destacados de Platinum Games encontramos el fenomenal **MadWorld**, que viera la luz el año pasado en Wii.

4.- El productor del juego, Atsushi Inaba ha participado en obras como **Viewtiful Joe** y **Okami**.

## Dirige los hilos de la batalla

Tu deber como capitán de la misión, no sólo será presionar algún botón para disparar a las tropas enemigas, no, debes preparar y prever todas las posibles situaciones, para ello tienes que seleccionar al personal que te acompañará en la misión, pero más importante aún que eso, será tu habilidad para acondicionar tus naves y así crear toda tu flotilla, no debes escatimar en tiempo y dinero, de lo contrario en dos disparos estarás derrotado.

Esta parte del juego es en donde debes concentrarte más, es como si fuera una partida de ajedrez. Resultará clave que analices cada arma o mejora que te ofrezcan para modificar tus naves, algunas pueden ser muy poderosas pero su rango de alcance bajo, por lo que más que armarlas al azar, debes prepararlas de acuerdo a los enemigos que vas a enfrentar.

## El arte de la guerra

Para que modificar tus naves no sea un auténtico dolor de cabeza, se han empleado la pantalla táctil del sistema para que lo hagas de la forma más sencilla, sólo deberás seleccionar la parte que deseas cambiar y listo, esto resulta muy útil, ya que no pierdes tiempo y te concentras en el diseño por completo.

La perspectiva del juego no se mostrará como es costumbre en los RPG, en **Infinite Space** verás todo dentro de la cabina de tu nave, donde ejecutarás todos los movimientos que creas convenientes, mientras que en la pare superior tendrán lugar las batallas como tal, por lo que es muy importante que pongas atención a los movimientos enemigos, en ese sentido podemos decirte que lleva la estrategia a un nuevo nivel, ya que cada detalle es determinante para encontrar la victoria.

JUGADORES 1

Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **Platinum Games** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.5

En total tendrás cerca de 200 módulos para crear o modificar tu flotilla, lo que permite que las posibilidades de combinación sean prácticamente infinitas, dependerá de ti el explotarlas de manera correcta.

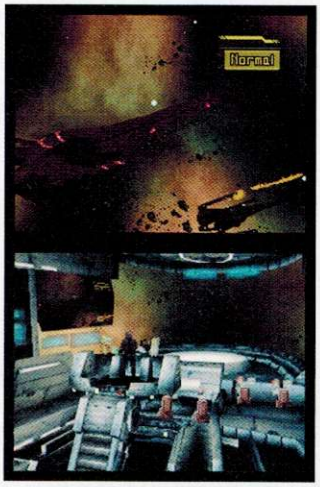
## Siempre tendrás un nuevo retador

El modo principal de juego es demandante y completo, pero si deseas llevar al límite la experiencia que representa **Infinite Space**, los desarrolladores han incorporado una opción en la que dos personas pueden competir mediante una conexión local, lo que sin duda aumenta al vida del título; te recomendamos que antes de afrontar estos desafíos, realices un plan en el que cubras varios escenarios de ataque, tomando en cuenta que no sabes con que armas te atacará tu adversario.

La pantalla táctil del sistema te ayudará en varios momentos de la aventura, nunca la pierdas de vista.

### Aventuras de otro mundo

Al igual que en otros medios, como el del cine, el espacio es un escenario común para desarrollar grandes historias, y para muestra basta mencionar títulos como **Star Fox**, **Metroid**, **Dead Space** o inclusive **Super Mario Galaxy**, a los que ahora debemos sumar **Infinite Space**. Cada uno nos muestra el universo de una forma diferente, lo que nos deja ver que la creatividad es la herramienta más poderosa al momento de diseñar un juego. ¿Qué otras sorpresas nos esperan basadas en el Universo? Seguro que durante el E3 de este año lo descubriremos.



A lo largo de tu jornada entablarás conversaciones con varios personajes, lo interesante de esto es que cada uno de ellos es diferente, tanto en sus reacciones como en la información que te brindará, así que lee con atención cada palabra que te digan.

## Viajando a las estrellas

Debemos reconocer el trabajo de Platinum Games, han arriesgado en el estilo de juego logrando algo más que un sistema por turnos, la estrategia se hace presente a todo momento, por lo que cada victoria realmente se goza. En la trama no tenemos queja, es firme, sin mencionar que como ya comentamos, incita a la reflexión; consideramos que **Infinite Space** es un título que debes conocer, te sorprenderá.

## RANKINGS

### Master:

Me agradó bastante **Infinite Space**, no ha hecho mucho ruido pero puedo asegurarles que en lo que respecta a RPG no le envidia algo a ninguna otra serie famosa, sobre todo por que tiene una estructura impecable en su historia y un *gameplay* colosal que te obliga a pensar cada movimiento dos veces, además, por si fuera poco la modalidad *versus* te dará días enteros de diversión. Por donde se le vea es un título fuerte que no puede pasar desapercibido, dale una oportunidad y verás el gran trabajo que han realizado en esta aventura, ojalá que más compañía tomaran los riesgos que Platinum Games y SEGA están aceptando, eso es lo que hace crecer a la industria.

### Crow:

De la mano de Platinum Games y SEGA tenemos **Infinite Space**, un título de acción y RPG que te llevará a combatir contra batallones espaciales en un estilo de juego dinámico y visualmente agradable para Nintendo DS, quizá no es una propuesta plenamente original, pero si alternativa para los fans de la acción. Lo interesante es la forma en que puedes diseñar y controlar tus naves, personalizándolas con diversos modelos que generan cientos de combinaciones tanto mecánicas como de personal de combate. Quizá lo que me hubiera gustado es que no lo limitaran al reto local, sino que hubiera sido Wi-Fi a nivel mundial para aumentar el grado de reto y diversión.

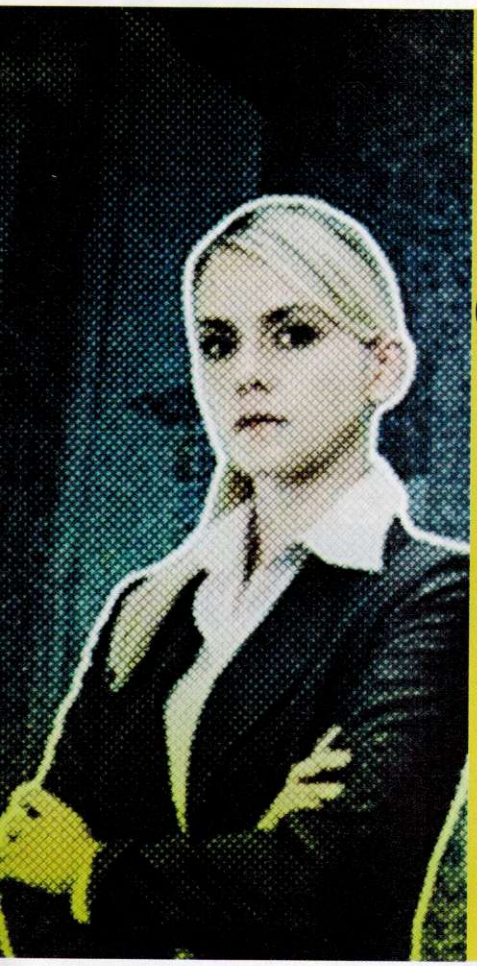
### Panteón:

Seamos sinceros, aquí tenemos un juego más para que los fans del anime compren sin antes saber siquiera si es entretenido o no. Es tedioso, tardas demasiado tiempo en cada lugar y la verdad ni siquiera la forma en la que "armas" tus naves te divierte. Ampliamente puedo recomendar que no gastes tus ahorros en este juego; si tienes curiosidad por conocerlo, pídeselo prestado a un amigo que haya cometido el error de comprarlo; ni la historia, ni los gráficos tipo anime lo salvan, es tan aburrido como ver la caricatura "La princesa de los mil años", con todo y el niño horrible ése, **Hajime**.

Wii™
New SUPER MARIO BROS.™ Wii
Here we go!
HASTA 4 JUGADORES!
¿Vas a competir o a cooperar?
*Requiere accesorios adicionales. De venta por separado. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

# Ten cuidado del pasado...La historia tiende a repetirse

# Again

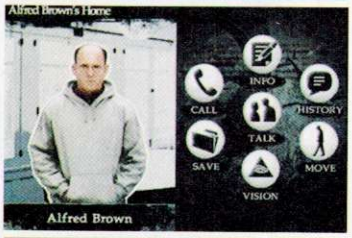


TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Sangre, lenguaje moderado, referencia al alcohol y tabaco, violencia.

© 2010 Tecmo

Hace 19 años, una serie de misterios sin resolver escandalizó al pueblo de Clockford. En las escenas de cada crimen, los detectives han encontrado evidencia de que los acontecimientos están ligados entre sí: una parte de un papel que muestra el Eye of Providence (El Ojo de la Providencia). Hoy, una nueva serie de asesinatos ha comenzado con exactamente la misma clase de evidencia, convenciendo a los detectives a reabrir el caso.



## Misterio a la orden

No se trata de una aventura más del gran danés y el tipo miedoso sin rasurar, sino de un nuevo juego por parte de los creadores del original juego de NDS, **Hotel Dusk**. En esta innovadora historia tendrás que resolver los misteriosos crímenes que han tenido en estado de alerta a la población por casi dos décadas. Esta es una entrega llena de suspenso, sorpresas inesperadas y un estilo gráfico único, el cual es muy serio y le da un toque natural al juego, sin dejar el realismo meritorio que debe tener todo título que trate de resolver crímenes.

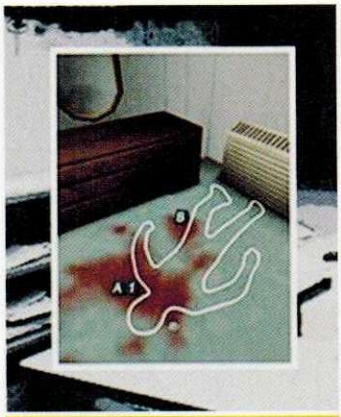
## Un detective fuera de lo común

En **Again**, tomas el papel de **Jonathan Weaver**, quien debe seguir las pistas para resolver el misterio que rodea a la serie de crímenes; pero no creas que **Jonathan** es un simple detective de esos que sólo saben hablar despacio y devorar comida rápida en su coche; él posee poderes especiales que le permiten tener una visión del pasado al estudiar elementos actuales. Gracias a este don tan singular, el protagonista puede enterarse de cosas que un policía común no podría ni leyendo el libreto de la película.

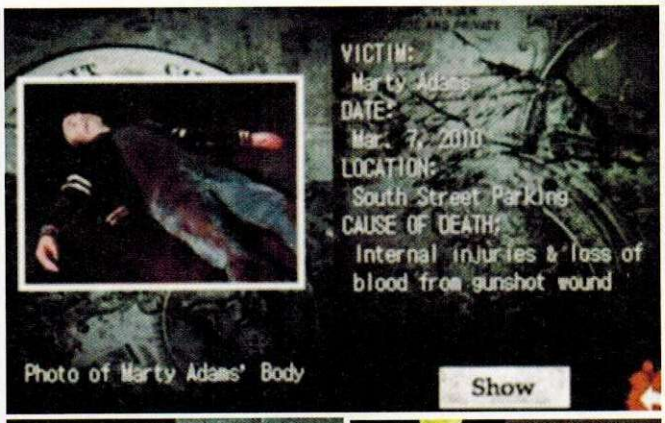
Obviamente las cosas no son tan simples, pues al estar llevando a cabo su investigación, irás descubriendo cosas acerca del pasado de **Jonathan** y mucho más. Las historias que se van desarrollando con cada nueva evidencia le van dando giros y profundidad a la trama general del juego y se vuelve más interesante. Eso sí, no debes dejar de examinar todas las escenas del crimen para obtener respuestas y nuevas incógnitas que deberás resolvier poco a poco.

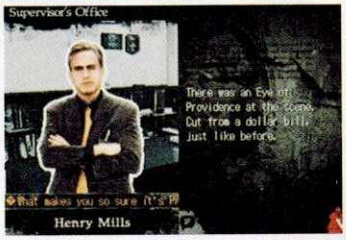
## Tu misión

Como todo buen detective que se respete, **Jonathan** debe ayudar a resolver los misteriosos asesinatos, averiguando el porqué sucedieron y quién o quiénes están detrás de todo esto. La clave para poderlo lograr es examinar cada pista que encuentres en tu camino, por muy pequeña o grande que ésta sea. Valiéndote de tu don para ver el pasado a partir de las evidencias localizadas, y de la ayuda de los demás personajes del juego, podrás reconstruir cada hecho para averiguar un poco más acerca de la verdad de este caso sin resolver.



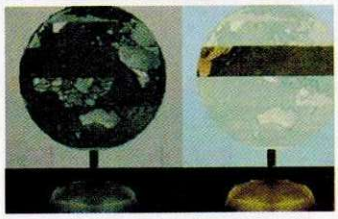
Si te fijas, en las fotos puedes notar el tipo de diseño que usa este juego.





## Cuando el pasado nos persigue

Recolectar evidencias, realizar tu labor detectivesca y lograr la captura de los responsables resultaría demasiado sencillo solamente siguiendo las pistas y ya, además de que no sería tan interesante tanto en concepto, como en entretenimiento. Teniendo esto en mente, los desarrolladores han creado una trama por demás meticulosa que le da sabor al juego y te mantiene en constante suspenso de principio a fin, desafiándote a querer averiguar más sobre el pasado del protagonista. De acuerdo con la historia, **Jonathan Weaver** es el único sobreviviente del asesinato de su familia, por lo cual al ir enterándote de más cosas dentro del juego, el velo que cubre su pasado se irá levantando para que conozcas la verdad.



El elemento más importante de **Again** es sin lugar a dudas su historia, la cual es por demás intrigante y te mantiene al borde de tu asiento desde que comienzas a jugar. En lugar de ser lineal, irás enterándote de cosas que le darán varios giros a la trama, algunos para bien, otros no tanto, pero definitivamente, todo en aras del suspenso de la historia.

## La visión de **Jonathan**

Como te mencionamos anteriormente, el don especial del protagonista es un poder que le permite ver más allá de lo evidente (y no es **Leon-O**), al examinar detenidamente un objeto o un lugar en donde ha ocurrido un crimen, él puede visualizar el historial de dicho elemento con la "Visión pasada" de esta manera es posible recapitular ciertos eventos para resolver los misterios. De igual forma, al utilizar la "Visión presente", es posible identificar y asociar lo visto previamente en el pasado para darle coherencia a lo que puedes observar en una escena del crimen actual.

El dominar las habilidades de **Jonathan** te dará lo necesario para resolver el caso, por lo cual es vital que te acostumbres a usar cada visión con la mayor naturalidad posible; claro está que no creas que se trata solamente de ver las cosas y que la respuesta aparezca como por arte de magia, el chiste es que debes observar cada elemento, revisar los sitios clave y coordinarte con tus compañeros para poder sacar el mayor provecho de cada investigación. No creas que tu trabajo será el corretear maleantes a balazos como en las películas; tú eres un detective con una habilidad extrasensorial, así que es mejor tomar el papel correcto para poder cumplir con tu misión.

### Otros misterios para llevar

Si tienes alma de **Sherlock Holmes** o sangre del Inspector de la **Pantera Rosa**, en la siguiente página te recomendamos otras dos opciones que completarían la tercia de juegos de misterio portátiles desarrollados por la compañía Cing que te exhortamos a conocer (sin relación entre ellos, obviamente). Cada uno cuenta con un buen nivel de calidad que evitarán que lo dejes sin resolver el misterio.

JUGADORES 1

Compañía: **Tecmo** / Desarrollador: **Cing Inc.** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.0

## Innovador, sin duda

Algo notable de **Again** es que a diferencia de la mayoría de los juegos similares, aquí no verás gráficos estilo anime, ni mucho menos personajes como si fueran dibujos animados a medio colorear; en esta interesante historia se usaron actores reales para los cinemas del juego, cosa que se ve muy bien y le da un toque más realista al juego. Cada escenario también está muy bien recreado y detallado para que no solamente sientas que entras en un cuarto hecho de pixeles, sino que realmente tengas la sensación de encontrarte dentro del lugar en el que se cometió un crimen, logrando una experiencia llena de suspenso e intriga en la que puedes sumergirte por un buen rato.

Por otra parte, para darle un enfoque y presentación de novela de misterio, **Again** se juega con la orientación vertical, como en **Ninja Gaiden**, por ejemplo; así puedes también tener la visualización de las dos perspectivas de **Jonathan** de forma más cómoda, que te permite comparar las visiones del pasado con las del presente y poder hallar pistas en las evidencias que vas encontrando en cada uno de los lugares. Las características de este título no sólo lo hacen interesante y recomendable, sino que también hacen que salga de las filas por lo innovador y original en varios aspectos; es uno de los que se atreven a ser diferentes en un mundo de refritos.

Tus dos tipos de visiones te ayudarán a resolver los crímenes.

En **Again** las cosas no siempre son lo que parecen; trata de visualizar las cosas como lo hizo el criminal y encontrarás la respuesta.

## Más que sólo investigar

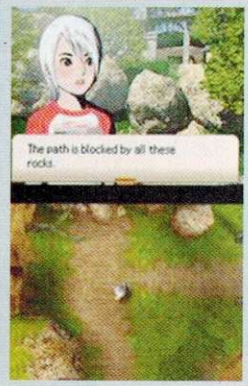
Una gran parte del juego se lleva a cabo con las investigaciones, el hablar con la gente y recabar pistas, pero también tendrás que resolver un gran número de *puzzles* que se van presentando al momento de hallar evidencias dentro de cada momento de la historia. Estos desafíos requerirán de tu ingenio y pericia, pero también tendrán mucho que ver con lo que has encontrado y de lo que has descubierto de cada crimen, así que tu memoria será tu arma para poder cumplir cada reto, el cual te irá acercando a la resolución del misterio sobre la serie de crimen y del autor (o autores) de dichas atrocidades.

### Hotel Dusk: Room 215

En esta intrigante aventura tomas el papel de **Kyle Hyde**, quien debe investigar numerosos casos y resolver acertijos empleando la pantalla táctil, el micrófono y demás funciones del Nintendo DS. Este juego es compatible con el Rumble Pak del NDS y también se juega con el sistema en posición horizontal.

### Trace Memory

A diferencia de **Hotel Dusk** y **Again**, en **Trace Memory** controlas a **Ashley Mizuky Robbins**, una adolescente de 13 años quien cree que sus padres fallecieron; después de recibir una carta de su padre, se embarca en una búsqueda para saber la verdad. Ella pronto se hace amiga de un fantasma de nombre **D**, quien perdió su memoria; ambos tendrán que ayudarse a encontrar respuestas.




## Enfrenta tu pasado

**Again** es uno de esos juegos que nos da mucho gusto conocer y disfrutar; está lleno de intriga, misterio y tiene una gran calidad en todos los aspectos. Claro está que si eres de los que sólo piensan en destruir, golpear y disparar, no será una opción recomendable para ti; pero si te agrada llevar más allá tus habilidades, pensarle bien para resolver incógnitas y acertijos, entonces simplemente no lo puedes dejar de conocer. No tengas miedo de lo que pasó, ni mucho menos de lo que puede suceder; tú eres la diferencia y la pieza clave para detener los crímenes. ¡Es hora de investigar y actuar!

## RANKINGS

### Master:

**Again** es una obra bastante sorpresiva, ya que honestamente no se esperaba mucho de ella, pero por fortuna ha resultado una agradable revelación. Es una aventura gráfica bastante interesante, en la que la historia se va aclarando cada segundo, situación que te impide dejarlo de jugar por mucho tiempo, de hecho, cuando no lo hagas, estarás pensando algunas teorías sobre el argumento. Gráficamente es muy bueno, utiliza un estilo particular que acentúa el misterio y personalidad de los personajes que vas a conocer en esta aventura. Si te agradaron títulos como **Trace Memory** u **Hotel Dusk**, vas a quedar encantado, es una gran opción para tu Nintendo DS.

### Crow:

Para un sistema portátil como el Nintendo DS, las novelas gráficas o juegos de investigación resultan de lo más cómodo por los diversos métodos de acción, es decir, la doble pantalla, la función táctil y el micrófono que nos facilitará la interacción con los escenarios. En el caso de **Again**, ya tenemos una referencia de sus desarrolladores y la verdad es que logran colocarte en la escena, convencerte del papel y pensamientos de los personajes, así como darte los elementos y argumentos necesarios para que no sientas frustración en algunas escenas, sino que te diviertas descubriendo los misterios o crímenes que van ocurriendo durante la historia, sin dudarlo, lo recominedo.

### Panteón:

En realidad fue una grata sorpresa conocer esta nueva propuesta para el NDS; a pesar de que no soy tan aficionado a los juegos detectivescos, éste en verdad llamó mi atención por la forma en la que manejan la historia y lo original que resulta el uso de las dos visiones del protagonista. Obviamente este no es un juego recomendable para los casuales o aquellos que sólo saben hacer combos y terminar juegos sin sentido; es una historia muy interesante que te mantendrá en suspenso de principio a fin, por lo cual no dudo en recomendarlo mucho para quienes buscan algo innovador y que deseen una trama intrincada para llevar a cada lugar al que vayan. Conocerlo es engancharse a él...

# El Control de LOS PROFESIONALES

Por Spot

## Más allá de los RPG

Hola, chavos, ¿cómo están? De nueva cuenta los saluda su amigo Spot, listo con un artículo más que les preparé con mucho gusto, especialmente porque hablo de mi género favorito de los videojuegos, los RPG. Como sabrán, no a todos les agrada este tipo de juegos, pues requieren de paciencia, estrategia, planeación y tiempo; por esta razón, algunos los ven como aburridos o tediosos, pero la mayoría de las veces es porque uno busca lo rápido y fácil. En esta ocasión voy a hablarles un poco acerca de los juegos RPG para que los vean desde otra perspectiva, y quién sabe, tal vez la cosquilla sea tanta, que les den una oportunidad y se conviertan en fans, como yo.

© Nintendo

## Tu equipo, tu mejor arma.

Por lo regular, tú controlas a un número reducido de personajes, a los cuales se les llama equipo, a quienes debes guiar para ir obteniendo victorias y completando misiones. La base es la exploración de tu mundo, mientras vas resolviendo acertijos, *puzzles* y claro, peleando contra tus enemigos o monstruos, según sea el caso. La idea es que vayas consiguiendo accesorios y armamento para ir personalizando a tu equipo y hacerlos más eficientes para el combate. Obviamente la victoria depende de que haya un balance en tu equipo, por lo cual debes estar al pendiente de todos, no solamente de uno.

## ¿Por qué son tan interesantes?

Los fans de los RPG concordamos en una cosa; la emotividad y emoción de este género es por lo general, mayor que en otros tipos de juegos debido a que tienen una historia mucho más elaborada que títulos de acción, peleas o similares; los *Survival Horror* y los de Aventuras son los que rivalizan con los RPG en esta cuestión, pero como el desarrollo de los personajes en un RPG es mayor, la experiencia es mucho más inmersiva. No es lo mismo conseguirle un arma poderosa al mismo personaje que llevas de principio a fin, que ver cómo tu protagonista aprende un nuevo ataque gracias a su experiencia en batalla.

**Super Mario RPG** es uno de los mejores juegos que aparecieron para el SNES, además de ser también uno de los RPG que más hemos disfrutado. Es todo un clásico que en verdad no debes dejar de conocer.

## ¿RPG?

Los RPG (*Role-Playing Game*) son un género de videojuegos basados en los títulos de computadora, que a su vez tienen como origen los juegos de rol como **Dungeon & Dragons**, en donde se participa con hojas de papel, dados y la aventura es más que nada, imaginaria. Mucha de la terminología, escenarios y mecánica son empleados en su forma más "evolucionada", los RPG de consolas, tal como es el caso de **Final Fantasy**, por ejemplo. Por lo general, este tipo de historias se sitúa en mundos épicos con animales, personajes y sucesos míticos y fantásticos, por lo cual es común que las armas a usar sean espadas, lanzas, escudos, etc. La idea genérica del término es porque tomas el papel de uno o más héroes que deben cumplir una misión, pero a diferencia de otros géneros en donde el protagonista ya es un superhéroe o está al máximo de sus facultades, tu personaje va desarrollando capacidades, habilidades y muchos otros elementos; de tus acciones y determinaciones depende su progreso como tal y el nivel de poder al que puede llegar.

## La experiencia lo es todo

Una característica común del género es la obtención de experiencia; esta es una especie de recompensa numérica que ganan los participantes de una batalla al derrotar a sus adversarios; de esta manera, van progresando e incrementando sus atributos como la fuerza, inteligencia, velocidad, estamina, etc. Es tan interesante y edificante el concepto de la experiencia, que inclusive hay juegos de otros géneros que lo emplean para darle más interés a su historia, aunque sea de otro tipo. La experiencia se va otorgando a medida de la dificultad que tenga el derrotar a un enemigo, y es vital para poder tener un buen nivel y hacer frente a adversarios más poderosos. El uso de la experiencia ha sido tan interesante y gratificante, que lo vemos en otras franquicias; claro está que es en los juegos de este género en donde tiene más importancia y relevancia, pues de tener un buen nivel dependerá muchas veces que ganes o pierdas una batalla. Trata de subir de nivel antes de avanzar a un nuevo sitio o evento dentro de tu aventura.

## No son para un fin de semana

Una de las características más notables de los RPG es que no son lineales (o no al grado de otros géneros), pues la historia se divide en eventos y capítulos que te llevan de un lugar a otro de tu mundo, y ocasionalmente, debes regresar en repetidas ocasiones a un mismo sitio, especialmente cuando hay que conseguir algo para poder avanzar o bien, después de que cierta situación de la historia haya pasado. Cada sitio debe ser explorado minuciosamente para poder encontrar cosas, personas, lugares, etc.

## Misiones alternas

Además de seguir el flujo de la historia central, muchos juegos tienen misiones que puedes tomar de manera libre, y las cuales no son obligatorias para poder terminar el juego; claro está que sí tienen impacto en la historia, pero más que nada te sirven para conseguir atributos, ítems, armamento y otros elementos que harán más sencilla tu vida. No hay realmente una penalización por no tomar estas encomiendas, pero te las recomiendo para que puedas subir tu nivel, conseguir más cosas y/o mejorar el final.

## Los combates

La manera de distinguir a un RPG de un juego de aventuras es primordialmente por el desarrollo de los personajes (recordemos que por eso son juegos del rol); la forma en como estos personajes pueden actuar en los combates difiere entre franquicias, pero la mayoría conserva el sistema clásico de ataques y movimientos por turnos. La idea es que los personajes quedan estáticos hasta que se les asigne una acción, ya sea atacar, usar magia, utilizar un ítem, escapar, defenderse, etc. Puedes seleccionar qué personaje hace qué cosa y así terminar tu turno, viendo cómo ellos solos realizan las acciones que les asignaste. Claro está que no en todos los juegos es así, y hay algunos que mezclan la acción del combate en tiempo real, lo que da como resultado un RPG de acción, los cuales son muy recomendables.

## Héroe, ladrón, mago, etc...

Una de las características que más nos agradan a los fans es que a diferencia de la típica aventura predeterminada en donde tomas un papel ya escrito, aquí tienes la opción de elegir (con sus variantes según el juego, obviamente) tu raza, clase, oficio, atributos, magia y poderes, entre otras cosas. A pesar de que es recomendable que haya un balance en tu equipo, teniendo a un mago, un guerrero, un ladrón y un elfo (por ejemplo), es posible que te inclines por una clase en especial, o bien, que prefieras tener un equipo poderoso, aunque se las vean difíciles en contra de un enemigo que use la magia. Un buen jugador sabe que el equilibrio es vital para ganar, pues necesitas a un personaje que sepa curar, otro que tenga ataques físicos fuertes y otro que use magia, por citar un ejemplo. Al poder personalizar más a tu protagonista, sientes más real la experiencia de jugar un buen RPG.

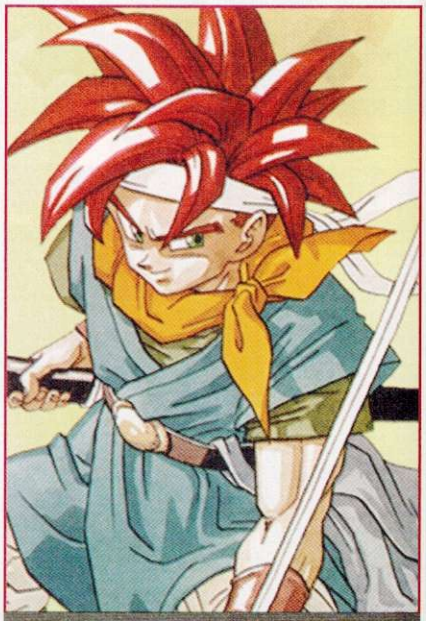
# Franquicias épicas

El mundo de los RPG es mucho más inmenso de lo que crees; aquí anexo algunos de los ejemplos de las franquicias más populares y que mejor calidad tienen en todos los aspectos; no se trata de elegir una y descartar las demás, todas tienen lo suyo y vaya que son espectaculares historias llenas de magia, emoción y aventuras más allá de la imaginación.

## Final Fantasy

Posiblemente la serie de juegos del género más famosa de todos los tiempos, **Final Fantasy,** es tan conocida, que podemos decir que no hay videojugador que no haya jugado alguno, o al menos haberla escuchado nombrar. Con numerosos títulos en la franquicia, esta saga imponente de Square Enix nos ha impactado en casi todos los sistemas de Nintendo. Un detalle que nos gusta es que puedes disfrutar de estas maravillas de forma individual sin problemas de continuidad.

© Square Enix



© Square Enix

## Chrono Trigger

El conocido juego del Dream Team, y uno de los mejores exponentes del género. **Chrono Trigger** no sólo se distingue por su emocionante historia, sus varias modalidades y sus diversos finales, sino porque también permite unir las facultades de dos o tres miembros de tu equipo para crear poderosas magias y ataques devastadores. Por fortuna, este juego fue adaptado para el NDS, así que no tienes pretexto, esta es una apuesta segura.

## Breath of Fire

Aquellos veteranos del control seguramente recordarán esta serie que nos impresionó en el SNES por su genial historia, emotivas situaciones e inolvidables personajes. Al igual que **Final Fantasy**, **Breath of Fire** puede jugarse sin problemas, pues no tienen una continuidad real, más bien, cada juego tiene su propia historia, aunque hay varios personajes que aparecen recurrentemente en cada entrega. Aquí podemos ver claramente cómo los personajes épicos y antropomórficos son parte vital de la historia.

## Lufia

Esta serie no es tan conocida, ni tiene tantos títulos como **Final Fantasy** o la saga **Tales**, pero indudablemente es una de las mejores historias que hemos conocido tanto por su emotividad, como por su desarrollo. Las dos entregas de SNES han sido las mejores que hemos jugado, pero al parecer, todavía no ha quedado en el olvido, pues salió un juego en Japón en febrero; esperemos que pronto se les ocurra tener descargables las versiones originales para la Consola Virtual.

## Super Mario RPG

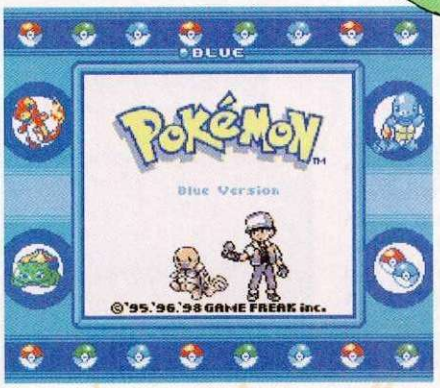
El plomero bigotón no podía quedarse atrás, pues también tuvo su propio RPG para el SNES, en donde gracias a que fue desarrollado por Square Enix, la aventura fue por demás excelente y fuera de lo tradicional. Todos los elementos del universo de **Mario** fueron muy bien aprovechados y se explotó al máximo el poder del sistema; no lo dudes y descárgalo ya para la Consola Virtual. Posteriormente tuvo otros RPG en donde incluso interviene su hermano **Luigi**, pero no superan al original que jugamos en el SNES.

## Dungeons and Dragons

Irónicamente, los juegos de esta franquicia no han sido tan populares -al menos fuera de los verdaderos fans del los RPG- como otras series. Siendo la base de muchos juegos de rol, RPG y similares, en cada una de las entregas y versiones de sus títulos puedes encontrarte con un sinnúmero de personajes, bestias, monstruos y elementos épicos, además de que cuenta con diversos modos de juego y batalla.

## Pokémon

Curiosamente, muchos de los videojugadores que no son tan fans de este género, son grandes aficionados a **Pokémon**, y es porque incluye otros elementos característicos como el conseguir a muchísimos personajes para tu equipo, los tipos de **Pokémon** que tienen debilidades y fortalezas, y claro está, el vínculo especial que se forma entre el entrenador y su equipo de monstruos de bolsillo. No importa qué versión tengas, ¡el chiste es que realmente es uno de los RPG que han hecho historia!




## Golden Sun

Esta franquicia sólo tiene dos juegos actualmente, ambos para GBA (el tercero todavía está por salir, para el NDS), pero eso no significa que no sea buena; **Golden Sun** y **Golden Sun: The Lost Age** cuentan la misma historia en dos partes, la cual es tanto intrigante, como divertida. Los gráficos y la música son en verdad increíbles, además de que puedes usar la *Psyenergy* (magia) afuera de la batalla para resolver *puzzles*. Sin duda, es uno de los mejores RPG para este sistema.

Explorar, conocer gente, subir de nivel y combatir, son el pan de cada día de los RPG; no son aventuras de un fin de semana, son experiencias sin límites.

## Tales

Namco Bandai nos trajo esta serie de RPG que muy pronto se convirtió en una de las favoritas de los aficionados del género. Son muchos los juegos que conforman la saga, entre precuelas, secuelas y versiones alternas; pero en concepto y calidad, todas mantienen un estándar muy bueno que compite con otras franquicias. Es notable que varios de los juegos son RPG de acción, como **Tales of Symphonia**, para GCN, por ejemplo, además de que es posible que jueguen hasta cuatro personas a la vez de forma simultánea.

RPG hay muchos, pero las franquicias que incluimos aquí son las más recomendables del género. No dudes en conocerlas.

## Entra a un mundo extraordinario

Como verás, los RPG son más que sólo juegos aburridos; tienen tantas cosas tan maravillosas, que es difícil describirlos de manera sencilla. Tanto en gráficos como música, son increíbles, pero es el desarrollo de los personajes y la profundidad de sus historias en donde realmente radica su majestuosidad. Si nunca has jugado un RPG, te recomiendo **Super Mario RPG** o **Pokémon**, pues son más sencillos. Curiosamente, muchos de nuestros lectores nos han dicho que aprendieron inglés con mayor facilidad jugando este tipo de títulos; hasta para eso sirven, ¿no crees? No lo pienses más y entra al mundo de los RPG, y no te olvides de escribirnos para saber qué opinas. ¡Hasta la próxima!

© 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

# Centro de Entrenamiento

¡Hola de nuevo, entrenadores! Otra vez estamos ante un desafío más por parte de Nintendo, el cual había sido sumamente esperado, me refiero a la llegada de las nuevas versiones **HearthGold** y **SoulSilver** de **Pokémon**. Sé que a pesar de que ya muchos las tienen en sus manos, todavía hay varias dudas acerca de estas entregas, especialmente si vale en realidad la pena o no gastar sus ahorros en ellas; precisamente por esta razón, les voy a platicar un poco más acerca de las mismas para que ustedes decidan si conviene o no, retomar el camino del buen entrenador. ¡Prepárate, por que vamos a comenzar!

## HeartGold / SoulSilver

### Regresando a Jotho

Tal vez algunos no lo sepan, pero los eventos de este juego se llevan a cabo en la región conocida como Johto (los que jugaron los originales **Gold** y **Silver** seguramente sentirán que regresan a casa); obviamente hay muchísimas mejoras en cuanto a todas las versiones anteriores de la franquicia, pero ciertos elementos tradicionales se mantienen, especialmente aquellos que nos sorprendieron en las versiones originales, cuando por fin pudimos usar las cajas de almacenamiento de **Pokémon** con mayor libertad, por ejemplo.

© 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

### Tu mejor Pokémon a tu lado

Un detalle que gustó mucho a los fans de la serie fue que la versión amarilla tenía la particularidad de que si traías a **Pikachu** en tu equipo, éste te podía seguir fuera de la batalla como si fuera tu mascota; esta característica la implementaron en **HeartGold** y **SoulSilver**, pero obviamente mejorada para regocijo de los entrenadores; pues ahora podrás seleccionar a cualquier **Pokémon** de tu equipo para que te siga fuera de la batalla, lo cual ayudará a pulir tu relación con tus monstruos de bolsillo. Estamos seguros de que muchos de los jugadores que conocieron las versiones originales, estarán más que complacidos con esta nueva opción; claro que no es obligatorio traer al monstruo de bolsillo contigo, es algo opcional.

Lo mejor es que se combinan los elementos clásicos con los nuevos, como las batallas dobles.

### El Pokéwalker

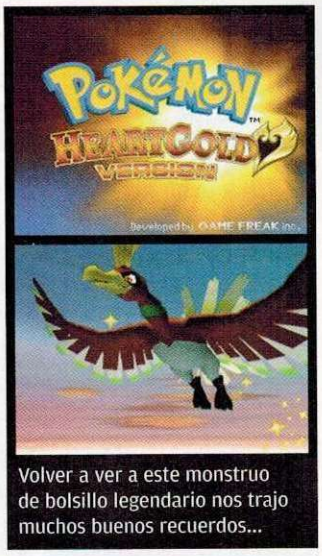
Tal vez lo más interesante de estas dos nuevas versiones sea este nuevo accesorio, pues te permite llevar más allá la experiencia de ser un entrenador, aun cuando no traigas tu NDS contigo. Puedes transferir a un **Pokémon** de tu preferencia a tu **Pokéwalker** y traerlo para todos lados, tal y como si fueras caminando con él en la vida real. Al ir andando, irás consiguiendo Watts que te servirán para encontrar y capturar **Pokémon** salvajes o localizar ítems escondidos. Adicionalmente, el **Pokémon** que traigas en el **Pokéwalker** irá ganando experiencia con tus pasos, e inclusive puede subir un nivel cuando lo regresas al juego. Por si fuera poco, además puedes conectarte con el **Pokéwalker** de algún amigo para obtener regalos especiales. Este aparato es una gran idea, pues a veces no puedes llevar tu NDS a todos lados para entrenar.

Este aditamento te permitirá llevar más allá la experiencia de entrenar y pelear.

## El sendero del entrenador

Al igual que en los juegos de la serie original, en estas versiones **Pokémon** tendrás que comenzar una jornada que durará toda una vida como entrenador. Tu misión básica es recorrer el mundo buscando todo tipo de **Pokémon**, combatirlos, capturarlos, entrenarlos y formar un equipo con el que tengas una buena relación para que enfrentes a los líderes de cada gimnasio para obtener sus medallas, y así lograr algún día convertirte en todo un maestro **Pokémon**. Si decides tomar (o retomar) este camino, créeme que estas dos grandiosas versiones son la mejor opción que hay hasta el momento.

No importa tanto a quién elijas al principio, después conocerás más **Pokémon** en tu jornada.




Volver a ver a este monstruo de bolsillo legendario nos trajo muchos buenos recuerdos...

## Cartas de los entrenadores

De antemano les agradezco a todos mis amigos lectores por tomarse la molestia de dedicarme un par de líneas; aunque no siempre se pueden incluir todas las cartas, sí las leo todas -aunque no pueda incluirlas aquí-, pero trataré por este medio o vía correo electrónico, de responder sus dudas.

El convertirte en entrenador es una tarea ardua y laboriosa, pero con dedicación y devoción, pronto serás todo un maestro.

Estimado Panteón, quiero pedirte un favor: soy nuevo en el mundo **Pokémon** y quiero ser un gran entrenador, pero no sé nada acerca de las reglas básicas de los combates; dime cómo derrotar a todos los diferentes tipos de **Pokémon** que hay. Respóndeme por favor a mi correo lo más pronto posible o por la revista; hasta pronto.

Javier Lacayo

Hola, Javier; fíjate que realmente lo más básico es tratar de nivelar tu equipo teniendo **Pokémon** de varios tipos para estar listo para cualquier tipo de situación. No hay un secreto para ser el mejor, simplemente practicar mucho y estudiar cada combate para aprender de tus errores y mejorar con tus aciertos. Trata siempre usar ataques que dejen algún tipo de daño recurrente, como envenenamientos por ejemplo, y ataca con movimientos fuertes del mismo tipo que tu **Pokémon**. Es una buena idea atacar primero y fuerte; pero cada quien va desarrollando sus propias técnicas por sí mismo.

---

Hola, espero que estés bien. Yo tengo un NDS y el juego **Pokémon FireRed** pero todavía no me compro ningún juego de la saga **Pokémon** de esta generación (me refiero a que no tengo un **Pokémon Pearl**, **Diamond**, etc.); poseo excelentes **Pokémon** en mi juego y me gustaría pasar a una versión posterior; el caso es que no me alcanza para comprarme una de las más recientes pero sí para una **Diamond** o **Pearl**. Así que miré en una tienda en Internet y me encontré con una versión de **Pokémon Diamond** en español curiosamente a un precio más bajo que el de la versión en inglés. ¿Están trayendo a Latinoamérica las versiones europeas de los **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl**? ¿O es que esa versión es falsa, y si no lo fuera, por qué está a menor precio? Bueno, esas son mis dudas y te pido que me respondas.

Ignacio Andrés Gazitua

Mira, Nacho, no siempre es buena idea comprar en Internet si no tienes certeza de su veracidad; ahora bien, es posible que las versiones sean europeas, o de plano falsas, no podemos saberlo, pues tendrías que arriesgarte a comprar ahí, además que debes tomar en cuenta que todavía te faltaría el envío y puede que te salga más caro el caldo que las albóndigas. Yo te recomiendo que mejor juntes un poco más y compres tus juegos en un distribuidor autorizado, así tendrás garantía de calidad y no correrás riesgos; recuerda que lo barato sale caro.

---

Soy Bruno Castillo, de Chile, y quisiera hacerte una pregunta: ¿cuál o cuáles son las diferencias más importantes en las versiones **HearthGold** y **SoulSilver**? Ya que pienso comprarme una de ellas, pero no sé cuál elegir. De antemano, gracias.

Mi buen Bruno, técnicamente todas las versiones de **Pokémon** (a menos que sean especiales como la **Crystal** o la **Yellow**, por ejemplo), son iguales, sólo varía qué **Pokémon** pueden capturarse en cada una para poderlos intercambiar con la opuesta, pero realmente no hay una "mejor" que la otra, así que puedes adquirir cualquiera de las dos sin problemas.

---

Hola, mi duda es la siguiente: ¿un **Pokémon** que sube su nivel con sólo Rare Candy es igual de fuerte que uno entrenado con sólo peleas? Me gustaría también que dieras tu opinión acerca del Action Replay. Espero comentes en la revista sobre esto, gracias.

Irvin Olaff Cuesta Reyes

Tu primera pregunta es fácil de responder, Olaff, pues los **Pokémon** que son entrenados con batallas (especialmente si es desde un nivel muy bajo), suben sus estatus mucho más que los que sólo suben por Rare Candy, por lo cual es mejor entrenarlos bien, aunque cueste más trabajo, pues la recompensa es un **Pokémon** más fuerte, veloz y poderoso. Y la segunda es todavía más sencilla, pues yo estoy totalmente en contra de cualquier tipo de decodificadores, no importa para qué los usen. Saludos.

---

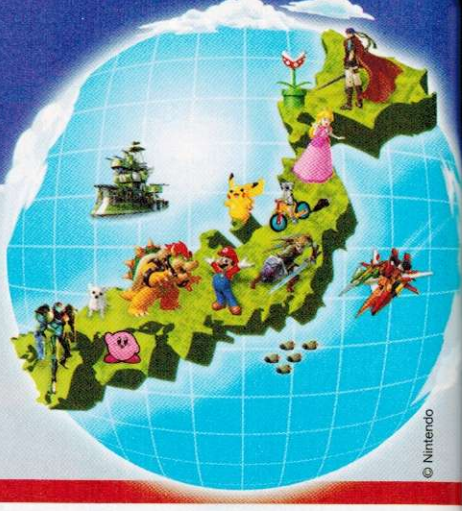
¿Qué pasó, Panteón? ¿Tú crees que es ilegal que la gente juegue los títulos de **Pokémon** con claves?

Robert Frank Brito Gómez

Bob, más que "ilegal", es deshonesto jugar así; en Club Nintendo siempre hemos estado en contra de los decodificadores, claves que te den ventaja para abusar y cosas así, por lo cual mi mejor consejo es que evites jugar contra ese tipo de gente, así sea en **Pokémon**, o en cualquier otro videojuego.

Hemos llegado al final del Centro de Entrenamiento por este mes; espero sus cartas y correos con sus dudas, quejas, sugerencias y demás acerca del mundo de la fiebre amarilla, a: panteon@clubnintendomx.com Recuerda incluir el subject o asunto: Centro de Entrenamiento. Disfruten sus versiones **HeartGold** y **SoulSilver**, pues están geniales. ¡Hasta la próxima!

# UN VISTAZO A JAPÓN




Todos sabemos que en Japón aparecen decenas de juegos que por diversos motivos no logran salir de sus fronteras, algunos estamos seguros que no resultarían un éxito en América, como es el caso de sus simuladores de trenes o carreras de caballos, pero existen otros que a todas luces son verdaderas joyas, como es el caso de **Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse**, una exclusiva de Tecmo para Wii que apareciera en tierras orientales hace ya casi dos años, momento desde el cual, los jugadores de todo el mundo han levantado la voz para exigir su salida en otros territorios sin resultados.

## Los recuerdos no siempre son gratos... pero queda la opción de olvidarlos

**Fatal Frame** es una de la series *survival horror* que más seguidores tiene a nivel mundial y quizá la única que puede competir y en ciertos momentos superar la tensión que Konami consigue en **Silent Hill** (recordemos que en **Resident Evil** la ambientación no es tan aterradora), por lo que cuando se anunciara en 2007 que la cuarta parte de esta saga saldría de forma exclusiva para Wii, todos esperábamos con ansias eventos como el E3 para escuchar acerca de él, pero el destino nos preparaba una sorpresa.

Después de mucho tiempo y decenas de rumores, se dio la terrible noticia, **Fatal Frame IV** no saldría de Japón. Lo anterior representó un duro golpe para los jugadores de Wii (que poco a poco se ha compensado con **Silent Hill**, **Calling** y **Death Mountain**); sin duda nos perdemos de una obra extraordinaria, pero bueno, para aminorar la tristeza (o aumentarla según la perspectiva, ja, ja, ja) vamos a comentarte un poco de este juego.

Luego de tan terrible experiencia, las chicas poco a poco regresaron a su vida normal, mirando siempre al frente, pero de la noche a la mañana, dos de ellas desaparecen misteriosamente, para luego ser encontradas muertas; sus nombres eran **Tomoe Inamura** y **Marie Shinoyima**.

## Una isla con un pasado macabro

La historia del juego nos lleva a un misterioso lugar a una isla conocida como Rougetsu, en ella diez años atrás fueron secuestradas cinco jóvenes por uno de los asesinos más famosos de dicha región, **Yo Haibara**. El futuro de las víctimas parecía estar escrito, iban a perecer sin más remedio, pero por fortuna, las investigaciones del detective que llevaba el caso, **Choshiro Kirisima**, dieron resultados y pudo rescatarlas a todas con vida.

Tras conocer los hechos, las jóvenes deciden viajar a la isla, regresar al lugar de sus pesadillas con tal de esclarecer la pérdida de sus amigas. Quien toma el papel de líder es **Ruka Minazaku**, quien sin pensarlo dos veces se interna en lo más profunda de la isla, en una vieja mansión abandonada donde se oculta **Haibara**, así es, la misma persona que las privó de la libertad una década atrás, pero por fortuna el inspector que lo detuviera por primera vez también ha vuelto y piensa terminar el caso.

## Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse

© Nintendo / TECMO LTD.

Como suele ocurrir con muchos de los juegos que salen para Wii, **Fatal Frame** incluía interesantes extras para los jugadores orientales. Se trataba ni más ni menos que de vestimentas nuevas para las protagonistas de la historia, pero no creas que era un cambio simple como un nuevo par de zapatos, no , sino que se trataba de trajes completos de **Mario** y **Luigi**, así como lees; interesante, ¿no?

Las facciones y expresiones de los personajes ayudan a transmitir senitmientos como soledad, desesperación o angustia, situación que te hace vivir de manera intensa la historia. Basta con ver las fotografías para darse cuenta de que el título ha tocado el techo técnico de Wii, dejando claro el poder que posee la consola de NIntendo.

## Afronta tus temores

La atmósfera del juego como mencionamos al inicio es de primer nivel, no sólo por la gran calidad visual del título, sino por que incluso coloca elementos clave en el escenario que juegan con tu mente de una manera espectacular, como por ejemplo las cortinas que se mueven por el viento o las máscaras que están colgadas en varias paredes del lugar que vas a recorrer, te mantienen no sólo alerta sino esperando a que algo aparezca lo cual puede o no ocurrir.

Para incrementar el dramatismo del juego, en diversos momentos la protagonista recordará diversos hechos que ocurrieron durante su estancia en la isla, que apuntan a rituales secretos, en donde ellas formaban parte de algún plan. En ese sentido debemos reconocer el estupendo trabajo de doblaje en los personajes, resulta como si se tratara de una película, lo que aunado a las excelentes melodías formaban escenas realmente memorables.

Lo interesante del desarrollo de **Fatal Frame**, es que nada es lo que parece, siempre aparecen personajes y situaciones que cambian lo que creías hasta ese momento, haciendo que te quedes en tu Wii hasta terminar la aventura, claro si tus nervios te lo permiten.

El *gameplay* resulta muy intuitivo, mueves a la protagonista por cada pasillo usando el *Stick* del Nunchuk, mientras que con el Wiimote realizas algunas acciones como apuntar con una linterna que te permite investigar de mejor manera; en cuanto a la interacción se queda por debajo de obras como **Shattered Memories**, pero gracias a su desarrollo no representa puntos en contra.

## Descubre el pasado perdido

Este capítulo de **Fatal Frame** es un auténtico juegazo, es una lástima que no haya cruzado el océano, sobre todo por el peso qué tiene su nombre en el medio; hasta la fecha no nos explicamos qué fue lo que impidió su aparición, pero bueno, la esperanza muere al último y si **Sin & Punishment** llegó una década después, no perdemos las esperanzas de que pueda existir algún arreglo que nos permita disfrutar de lo que es sin duda uno de los mejores juegos de la consola y de la generación. Esperamos que hayan disfrutado este Vistazo a Japón, recuerden que pueden enviarnos todas sus sugerencias respecto a los temas que deseen comentemos en este espacio, ¡hasta la próxima!

Sin duda los juegos de horror han encontrado en Wii las mejores herramientas para complementar sus increíbles historias, ya que gracias al Wiimote, se nos ha permitido no sólo conocer escenarios asombrosos, sino incluso interactuar con ellos de una manera como nunca antes nos hubiéramos imaginado; esperemos que esta tendencia siga y que en un futuro no muy lejano, podamos disfrutar esta joya en América.

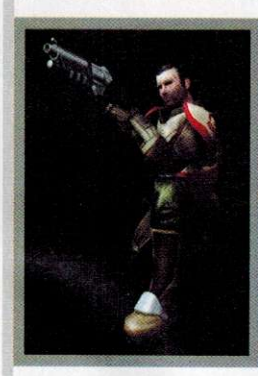
# Los juegos cancelados

## "Dice mi mamá que siempre no..."

La industria del entretenimiento ha visto cómo incontables propuestas van creciendo, tomando forma, evolucionando y cambiando hasta convertirse en éxitos que alcanzan una fama increíble; claro está que otros conceptos no llegan a un final feliz, y quedan como un intento de crear algo decente, pero al fin y al cabo, terminan siendo conocidos, aunque por poco tiempo. También hay ciertas ideas que simplemente no salen del tintero; otros trabajos progresan, pero por una u otra razón, son cancelados y se quedan en "hubiera". En esta ocasión, vamos a hablarte de ésos juegos de los que conocemos su efímera existencia, pero que dichos proyectos ya no son terminados y quedan en el olvido.

### No todos tuvieron suerte

En la edición anterior, mencionamos algunos ejemplos de títulos que estaban planeados y fueron retomados para darles nueva vida como una propuesta diferente en otra franquicia, como lo es el caso de **Dinosaur Planet**, que fue rescatado como **Star Fox Adventures**; pero hay otros que simplemente tuvieron la suerte de ser cancelados para dar un salto a la siguiente generación de sistemas, cosa que consideramos como suerte para todos. También tenemos los ejemplos de juegos que sólo fueron anunciados, crearon espectativas, y simplemente nos dejaron con las ganas.



Este es un juego que realmente nos hubiera gustado ver en el GCN, aunque para ser sinceros, si sentimos que se hubiera visto opacado frente a las franquicias siimilares.

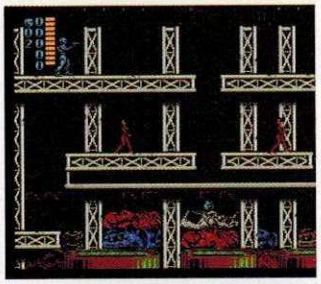
### Ya casi...

Los casos que realmente nos hacen sentir mal son aquellos que ya están casi por salir y a la mera hora, por X o Y, son cancelados. Algunos de éstos ejemplos pudieron ser jugados inclusive en eventos y convenciones, pero finalmente terminaron sin tener lanzamiento oficial. Ojo, no vayas a creer que esto es cosa del pasado solamente, los juegos de hoy día también son cancelados por una u otra razón; lamentablemente, algunos se quedan en el limbo de producción y rara la vez son retomados, aún cuando hay oportunidad de hacerlo en una consola de nueva generación.

Mace Griffin, Bounty Hunter

## Robocop vs Terminator, NES

Uno de los juegos que ejemplifican una cancelación de última hora es esta versión del *crossover* entre los dos íconos del cine de ciencia-ficción. Curiosamente, para el SNES sí se llegó a lanzar este juego, el cual no es malo, pero tampoco se podría considerar como un título obligatorio de tener. La entrega de NES difiere más que nada en que los personajes son más pequeños, y por ende, el área de juego es mayor y permite una experiencia mucho más ágil y dinámica. A pesar de que obviamente es mucho más sencillo en cuestión de gráficos, nos hubiera gustado mucho que hubiera alcanzado a salir, pues ya casi estaba terminado y se jugaba muy bien.

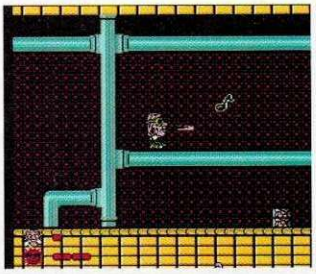


## Eternal Darkness: Sanity´s Requiem, N64

Muy pocos saben que esta obra maestra que cautivó nuestros sentidos y mente originalmente fue un proyecto pensado para el Nintendo 64. Para ser sinceros, los gráficos de este juego no fueron tan espectaculares (aún siendo de GCN), por lo cual pudo haber salido como se pensaba; no obstante, el poder del sistema de 128 bits le dio la oportunidad a los desarrolladores de crear una experiencia totalmente abrumadora con una increíble historia, inmejorable *voice acting* y numerosos efectos para recrear los desvaríos mentales que pueden sufrir los protagonistas del juego. Aquí no hay ningún resentimiento, pues fue una cancelación para bien, con excelentes resultados.

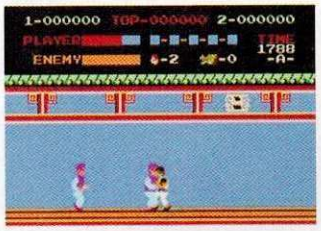
## The California Raisins: The Grape Escape, NES

¿Alguna vez llegaste a escuchar de las **California Raisins**? Si la respuesta es sí, entonces eres de otro planeta, ja ja; no es cierto, éstos personajes fueron creados como mascotas de una marca, los cuales son tan desconocidos, que muy pocos supieron siquiera que existieron, y mucho menos que hasta iban a protagonizar un juego para NES, el cual curiosamente, estaba casi listo cuando se canceló. Cabe mencionar que algunos prototipos fueron hechos, obviamente no para comercializarse, sino para fines publicitarios y del medio, por lo cual son sumamente raros.



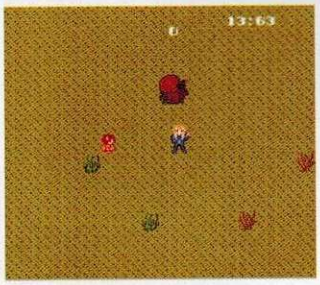
## Kung Fu Master 2, NES

En algunos casos, ciertos títulos son lanzados sólo en ciertas partes del mundo, siendo cancelados sus lanzamientos para otros mercados. Éste fue el caso de la secuela del conocido juego de acción **Kung Fu Master**, en el cual ibas subiendo pisos llenos de enemigos y trampas para rescatar a tu amada. La segunda parte fue lanzada sólo para Japón y en el resto del mundo fue cancelada su salida. Es una lástima que así pase, pues sabemos que del otro lado del mar lo jugaron y acá nos quedamos con las ganas.



## Labrynth: The VideoGame, NES

Después del éxito de esta gran obra cinematográfica de Jim Henson, se decidió lanzar un videojuego en donde revivieras las aventuras de **Sarah** en el laberinto en donde se encontraba su hermano; lamentablemente, fue cancelada la entrega americana (lo cual nos pareció por demás extraño, siendo que la película tuvo su auge en nuestro continente), y sólo fue conocida la versión de Famicom.




## StarCraft: Ghost, GCN

Ahora bien, hay juegos que son prometidos desde mucho tiempo atrás, se muestran videos, imágenes, e inclusive hay demos jugables en los eventos especiales; pero se van retrasando y retrasando hasta que para horror de los fans, son oficialmente cancelados o puestos en un paro total de desarrollo hasta nuevo aviso, el cual consideramos como el limbo de los juegos. Uno de los casos que más recordamos es sin duda el de **StarCraft: Ghosts**, el cual estuvimos esperando durante mucho tiempo. Durante ese periodo, fue cancelado y retomado varias veces hasta que finalmente en el 2005, se anunció su cancelación definitiva.

## Star Fox 2, SNES

La secuela del afamado éxito de Nintendo que revolucionó los *shooters* caseros iba a tener muchos elementos que realmente iban a marcar una evolución entre versiones. La japonesa estuvo casi terminada y presentaba la continuación de la batalla contra el malvado **Andross**; nuevas naves y dos miembros más fueron incorporados, al igual que un modo de vuelo más libre (el cual se convirtió posteriormente en el *All Range Mode*). Dado que se deseaba que el nuevo juego tuviera la más avanzada tecnología, se canceló este proyecto y mejor fue rediseñado y mejorado (conservando muchos elementos), como lo que hoy conocemos como **Star Fox 64.** Aunque fue un cambio para bien, es lógico que a los fans nos gustaría poder jugar **Star Fox 2**, sería buena idea para la Consola Virtual o para Wii Ware, ¿no crees?

## Mace Griffin: Bounty Hunter, GCN

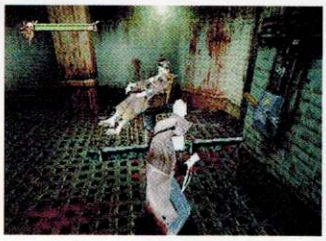
Este título fue prometido para el Nintendo GameCube, pero después de un tiempo, fue cancelado para este sistema y no tuvimos oportunidad de jugarlo bien. De hecho, recordamos que nos llamó la atención, pues se trata de un juego de primera persona en donde tomas el papel de un caza recompensas; fue curioso el detalle, pues más o menos por ese tiempo, se lanzó el **Star Wars: Bounty Hunter**, en donde el protagonista es el cazador de recompensas **Jango Fett**; y además, estaban en su apogeo las entregas de **Metroid Prime**, los cuales son de primera persona y también su heroína, **Samus Aran**, se dedica a la misma profesión. Tal vez creyeron que ya había demasiados caza recompensas en el GCN y por eso lo cancelaron...

## Robotech: Crystal Dreams, N64

En mayo de 1995 se anunció como uno de los títulos de lanzamiento para el Nintendo 64 este esperado título que iba a dar continuidad a la serie televisiva de tanto éxito, **Robotech**. En los eventos se obsequiaron artículos de colección de este juego, entre ellos un cómic, el cual es toda una joya; pero lamentablemente, este proyecto fue cancelado y no fue retomado jamás. Posteriormente hubo otros títulos basados en la serie animada, pero no es lo mismo, pues fue demasiada espectativa la que tuvimos con **Crystal Dreams**, como para ser reemplazado con otro juego.

## Nightmare Creatures II, N64

Después de haber jugado el controversial **Nightmare Creatures**, los fans del horror estuvimos esperando ansiosamente la secuela; no nos imaginábamos que el mayor horror es que la versión para N64 de **Nightmare Creatures II** fue cancelada. A pesar de que estuvo disponible para otros sistemas competidores, hubiéramos preferido su lanzamiento en el N64, pues comparando la primera entrega en ambos sistemas para los que estuvo disponible, la de Nintendo se jugaba mejor. Sentimos que hubiera tenido una mejor calidad de control y jugabilidad este título, pero no siempre se puede tener todo.



## Resident Evil, GBC

Originalmente, Capcom iba a lanzar una adaptación del original **Resident Evil** al Game Boy Color, pero como notaron que no era posible capturar la esencia real del clásico en este sistema, decidieron cancelarlo y crear una aventura totalmente nueva a la que ahora conocemos como **Resident Evil Gaiden**. Técnicamente fue algo bueno, porque el resultado fue un **RE** bastante raro que innovó de cierta forma en la serie, y sea como sea, una versión del original hubiera quedado no tan buena y no hubiera valido la pena comprarlo.

## G-Zero, Virtual Boy

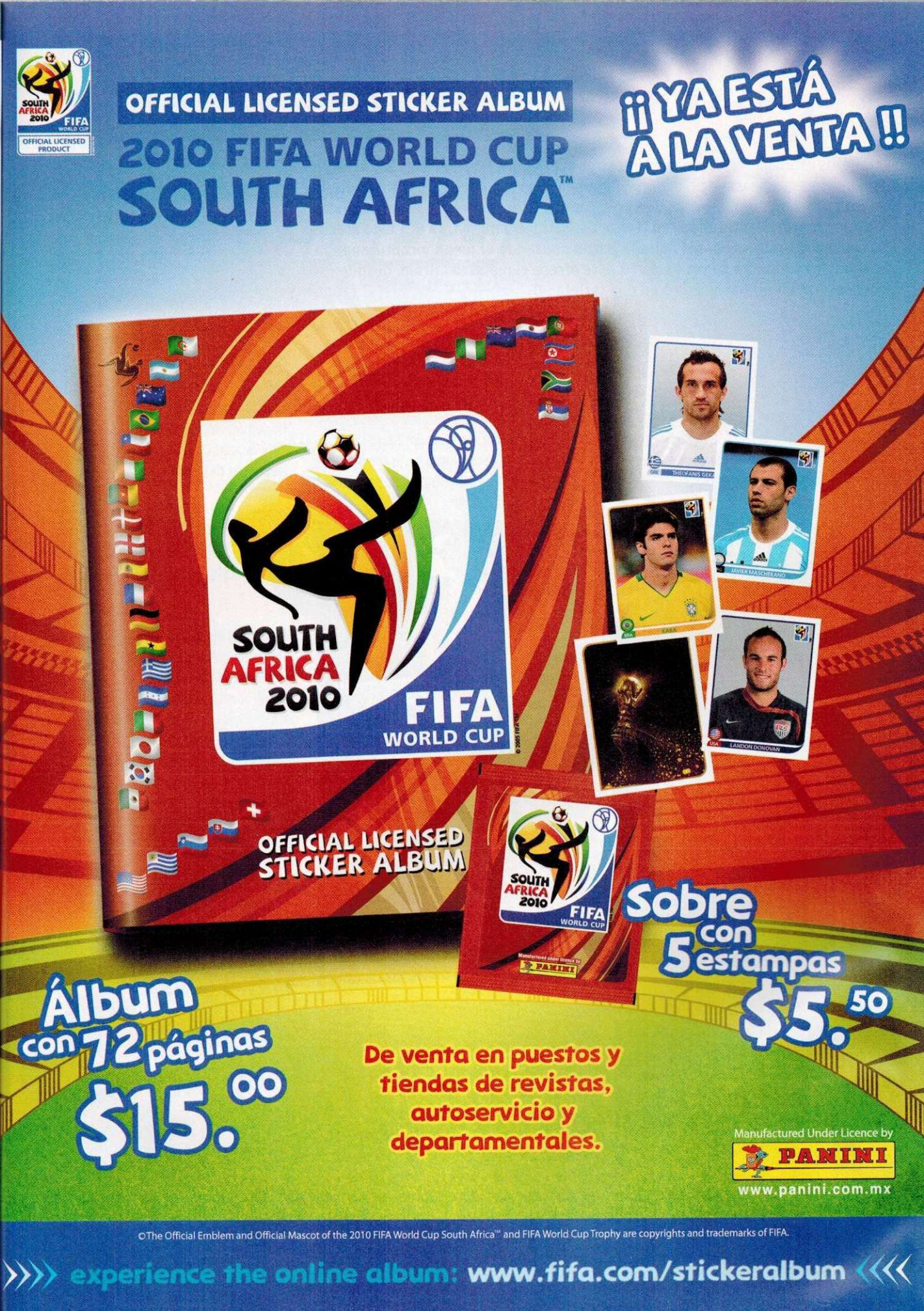
El original Virtual Boy fue una tragedia para la industria, pues a pesar de lo innovador que era, tuvo varios problemas y desapareció para siempre; junto con él se fueron muchas propuestas que iban a aprovechar las capacidades del sistema, mientras que otras fueron simplemente canceladas antes de que el VB terminara de quedar en el olvido. Uno de los juegos prometidos que fueron cancelados fue una versión especial de la serie **F-Zero**, la cual nos pareció por demás interesante pues iba a cambiar un poco el concepto, sin dejar las características tradicionales de la franquicia. Es una verdadera lástima, pues con las bondades de la consola, hubiera quedado genial.

Muchos juegos de VB fueron cancelados.

## Project H.A.M.M.E.R., Wii

Este juego fue anunciado desde el 2006 para el Nintendo Wii. pero pronto los rumores comenzaran a correr de que iba a ser cancelado. En el 2007, se anunció por fin que el proyecto estaba en espera indeterminada; técnicamente no ha sido cancelado, pueden volver a trabajar en él, pero no hay planes de que esto suceda en un futuro a corto plazo. Esperamos que ojalá lo retomen, pues realmente se ve que estaba quedando muy bueno.

Son muchos los ejemplos de títulos que han sido cancelados, pero tratamos de hablarte de varios para que todos conociéramos más acerca de las opciones que se quedaron en el olvido. Algunos tomaron una nueva vida, otros quedaron atrapados en el limbo en espera indefinida, mientras que otros nunca más volverán a verse. Bien vale la pena saber más de éste tipo de juegos, pues aumenta nuestra cultura general de videojuegos, pero sin duda es deprimente saber que ciertos títulos no llegaron a concluirse por una u otra razón. Si deseas que tratemos un tema específico, no dudes en escribirnos, ¡hasta la próxima!


OFFICIAL LICENSED STICKER ALBUM
2010 FIFA WORLD CUP
SOUTH AFRICA™
¡¡YA ESTÁ A LA VENTA!!
SOUTH AFRICA 2010
FIFA WORLD CUP
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
OFFICIAL LICENSED STICKER ALBUM
Álbum con 72 páginas
$15.00
Sobre con 5 estampas
$5.50
De venta en puestos y tiendas de revistas, autoservicio y departamentales.
Manufactured Under Licence by
PANINI
www.panini.com.mx
©The Official Emblem and Official Mascot of the 2010 FIFA World Cup South Africa™ and FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA.
experience the online album: www.fifa.com/stickeralbum

# LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

Los Retos están de regreso para demostrar el gran nivel de nuestros lectores, te aseguramos que te van a dejar sorprendido los logros que te vamos a presentar en esta ocasión. Para las fotos de **Super Smash Bros. Brawl**, no es recomendable que las tomes apuntando con tu cámara hacia la pantalla, ya que esto afecta su calidad, te recomendamos que lo hagas pausando el juego y capturando la imagen directamente con la opción que te ofrece el menú del título, después la puedes guardar en tu consola o en una tarjeta SD.

## Super Smash Bros. Brawl
**Wii**

Hace algunos números les propusimos el reto de lograr fotografías curiosas en este gran juego de Nintendo, pues bien, enseguida te mostraremos algunas capturas extraordinarias.

Comencemos por las que nos hizo llegar Diego García directamente desde Chile. Esperar el momento adecuado para tomar la foto fue el secreto que utilizó para lograr estas imágenes verdaderamente de campeonato.

Pero también nuestro amigo José de Jesús nos muestra su talento con estas dos fotografías, en las que aprovechó circunstancias realmente únicas en las peleas; pareciera que los personajes realmente están actuando.

## Red Steel 2
**Wii**

NUEVO RETO

Ubisoft nos ha entregado un auténtico juegazo por donde se le mire, sin problemas se ubica dentro de lo mejor del catálogo de Wii, y para darle la bienvenida como se merece, te vamos a dejar con un reto bastante interesante. Necesitamos que nos mandes una foto donde podamos apreciar la cantidad de dinero con la que cuentas al terminar el juego, obviamente los que tengan un mejor botín, serán los que publicaremos.

## Yu-Gi-Oh! World Championship 2010: Reverse of Arcadia
**NDS**

Una vez más Julio César Muñoz, "Denki Otaku", de El Salvador, nos deja claro que es un gran videojugador, ahora al proponer un reto para el juego **Yu-Gi-Oh! World Championship 2010: Reverse of Arcadia** para Nintendo DS, en el que logró un daño al enemigo de 36,800 puntos de vida en un solo ataque, por lo que si deseas superarlo, deberás crear un *Deck* que te permita ligar los poderes de tus monstruos.

## Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All Stars
**Wii**

Sin duda el mejor juego de pelea en 2D que podemos encontrar para Wii, una de sus mejores opciones es la de survival, que es precisamente donde Radix2006 ha logrado una marca que ahora desea compartir con todos nosotros. Usando en su equipo a **Zero** y **Ryu**, consiguió 41 victorias, lo que habla del dominio que tiene de ambos personajes. Superarlo no será fácil pero es posible, esperamos tus mejores marcas, recuerda que pueden ser utilizando a otros héroes.

NUEVO RETO

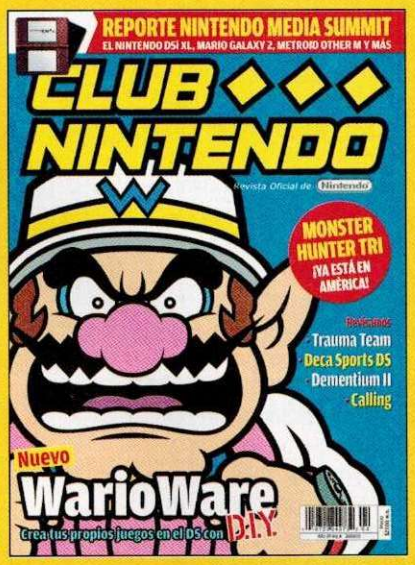
Para que te mantengas ocupado en este título, te vamos a dejar otro reto, el cual consiste en enviarnos una foto o video donde se pueda apreciar la cantidad de golpes que conectaste en un combo; obviamente publicaremos los más altos.

# Suscríbete hoy mismo a

# CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

## Obtén 35% de descuento




## Recibe 12 ejemplares al año por sólo $210

Suscríbete on-line
**www.tususcripcion.com**

**Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.**

**52 65 09 90**
**o al 01 800 849 9970.**

**¡Con gusto te atenderemos!**

© 2009 Nintendo

Vigencia: junio 12 de 2010 CLUB19/05-2760

# A FAVOR Y EN CONTRA

Continuamos con esta sección en donde puedes por fin decir qué te gusta y qué no de tus videojuegos favoritos. En esta ocasión tenemos uno de los más grandes juegos de peleas -y del universo del ícono de Nintendo-, **Super Smash Bros. Brawl**. Siendo esta la tercera entrega de la serie, obviamente se esperaba mucho más de lo que experimentamos en las versiones anteriores; de manera que vamos a ver los detalles más sobresalientes de este popular título para compartirlo con todos nuestros lectores y que se animen a mandarnos sus puntos de vista a nuestro correo electrónico. Por lo general, hablaríamos de varios juegos, pero en esta ocasión vamos a enfocarnos más que nada en este título, pues tenemos que hacerle justicia, y es lo que nos pidieron mucho los lectores.

## Super Smash Bros. Brawl, Wii

El primero de los juegos de esta serie apareció en el N64 y tomó por sorpresa a los jugadores al poner a varios de los más famosos personajes del mundo de Nintendo peleando unos contra otros en una batalla campal para ver quién realmente es el mejor de todos. La secuela fue un rotundo éxito que aun hoy se juega con mucho gusto; diversos elementos nuevos se implementaron para hacerlo más recomendable, pues técnicamente, todas las características y elementos del juego fueron mejorados. Después de la salida del Nintendo Wii, un nuevo **Super Smash Bros.** fue anunciado, pero no solamente se trató de un juego más, sino que ahora llevaron el concepto a un nuevo nivel, por lo cual se convirtió sin duda, en el mejor juego de la serie hasta ahora.

## A Favor:

### Variedad

La parte más atractiva de la serie **Super Smash Bros.** es y será la diversidad de personajes y elementos que puedes escoger y usar. Aquí se juntan muchos "universos" de las franquicias más reconocidas de Nintendo, por lo que tienes la opción de jugar con los héroes, heroínas y villanos de varias series, con todo y sus características especiales, poderes y habilidades en general. De igual manera, varios de sus elementos como armas, ítems y "escenarios" sirven como parte importante del concepto de **SSB**, por lo tanto, hay muchas opciones para todo tipo de jugadores.

### Caras nuevas

Si la salida del nuevo **Super Smash Bros.** no fue suficiente como para tener a los fans contando los días para su salida, el anuncio de que iban a incluir a **Solid Snake**, de **Metal Gear Solid**, y a **Sonic the Hedgehog**, fue algo totalmente sin precedentes por fin, después de muchos años, **Mario** y **Sonic** se pueden enfrentar en combate, aunque amistoso, obviamente. La incursión de personajes de otras compañías le dio una buena refrescada al juego al concepto.

### Muchos modos de juego

Lo más importante para que un juego no termine en el cajón del olvido es que tenga un buen nivel de *Replay Value*, y si de por sí los juegos del género de peleas lo tienen alto, pues cuanto más con la gran variedad de modos de juego que incluye esta excelente entrega de la serie. Cuenta con los desafíos normales, las misiones, el modo clásico, e inclusive ahora una nueva modalidad para dos jugadores de forma simultánea en donde pueden participar en un modo tipo aventura, en el cual controlan a casi todos los personajes del juego. Esta opción nos pareció por demás interesante y revive las viejas glorias de los juegos cooperativos de antaño.

### Incentivos

Otro detalle que le da un toque especial a los **Super Smash Bros.** es, sin duda, la opción de ganar trofeos por cada logro en el juego, cosa que se originó en la versión **Melee**. Ahora en **SSBB**, esta opción ha tenido también mejoras y puedes conseguir una buena cantidad de trofeos, música y otros *bonus* de diversas formas. Estos incentivos ayudan a incrementar el *Replay Value* del juego y te dan un orgullo especial por la colección que logres tener en tu consola.

### Sencillo de jugar

Además de los trofeos, los numerosos personajes y los modos de juego variados, la principal razón por la cual esta serie se convirtió en un fenómeno fue que es extremadamente sencillo de aprender a jugarse, y enormemente divertido, apto para todo tipo de jugadores, desde los más jóvenes o inexpertos, hasta los veteranos del control. Por esta razón, es muy recomendable, sumado a que es para cuatro jugadores simultáneos; por todo esto, es una apuesta segura que no debe faltar en la reta de fin de semana.

## Los lectores opinan:

Hola, amigos de Club Nintendo, aquí tomándoles la palabra y participando en esta nueva sección A Favor y En Contra. Lo mejor de este juego son la mejora en gráficos, buena colección de personajes, inclusión de personajes ajenos a Nintendo, Wi-Fi, la historia y los cinemas de *Subspace Emisary*.

**Javier Alejandro Mijangos Rivas**

Sinceramente pienso que es un juego excelente, logra darle (como en toda la saga) un tono agradable a un juego de luchas de cuatro jugadores, lo cual comúnmente en los juegos de pelea habituales, no se consigue algo fluido cuando se trata de más de 2 luchadores (no sé si se entiende), pero este en especial, ha mejorado ciertas características que lo hacen superior a su antecesor. Lo que más destaco es que en esta franquicia todos los personajes, teniendo sus debilidades y virtudes, son muy atractivos y fáciles de usar; no hay que ser un genio para usar cualquiera y divertirse un poco con él. Un gran ejemplo es **Bowser**; en el anterior **SSB**, era un personaje más o menos difícil de usar (no imposible, aquí mi hermano usa a menudo y con gran habilidad), pero a lo que voy es que, para usarlo necesitabas práctica, y por eso, cuando invitas a tus amigos a jugar una partida de **Melee**, nadie lo usaba (por el temita de práctica); preferían a alguien mas "accesible" como **Falco**, **Fox**, etc. En cambio ahora en **Brawl**, **Bowser** (y a muchos otros) le cambiaron ciertos aspectos, e hicieron de él un personaje que puede dar mucha pelea, inclusive si no has jugado nunca con él, y lo mismo con todo el aspecto del juego, le da su "toque aleatorio", esa sensación que tienes de que nunca un *Match* es igual al otro; al final, esa es su principal característica no?

**Cristóbal Robles Bústamante**

# En Contra:

### Escenarios incómodos

Una de las cosas que notamos es que los escenarios de **Brawl** están muy padres, tienen muchos elementos, detalles y te obligan a jugar de una manera dinámica; el lado malo es que a veces necesitas un momento de descanso y es ahí cuando la mayoría fallan, pues tienden a cambiar demasiado y terminas corriendo para sobrevivir en lugar de enfocarte en pelear contra los demás; es como si todos estuvieran en un tronco sobre el agua y ven quién dura más tiempo sobre él.

### Smash Attacks sin sentido

No cabe duda que los *Smash Attacks* son un *plus* que le vino a dar un enfoque más impactante al *gameplay* de **Super Smash Bros. Brawl**; pero la verdad algunos sí estuvieron carentes de imaginación o simplemente te quedas con cara de "¿Y?"; como ejemplos tenemos el de **DK**, el de **Peach**, y el de **Luigi**, que siendo sinceros, pudieron haber quedado mejor. Conocemos a muchos jugadores que juegan con ellos, y de plano prefieren definitivamente no emplear el *Smash Attack*.

### Pocos externos

Si bien es de aplaudirse que hayan sumado a la lista de peleadores a **Solid Snake** y a **Sonic**, muchos estamos inconformes con que hayan llegado solos. Si están metiendo a personajes que a pocos les llaman la atención como **King Dedede**, como némesis de **Kirby**, bien pudieron haber incluido a **Liquid Snake**, a **Grey Fox**, a **Tails** o a **Knuckles**. Tal vez los están guardando para un futuro... soñar no cuesta nada.

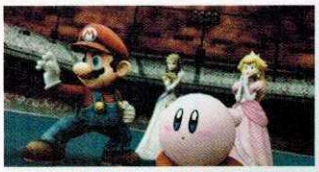
## Los lectores opinan:

La jugabilidad *online* con extraños (además de requerir *Friend Code*) es extralenta e interrumpida cuando son más de 3 personas (muchísimo lag); que sigan siendo máximo 4 jugadores (los mismos desde el N64 y Cubo); el que sea disco de doble capa (tu Wii tiene que ser prácticamente nuevo o constantemente limpiado.

**Javier Alejandro Mijangos Rivas**

Creo que aprovecharon mucho todo esto de la capacidad gráfica de la consola, los "poderes" son como muy "brillantes" y grandotes; y hay veces en que los ítems repletan la pantalla, y si te alejas mucho, ya ni siquiera bien a tu personaje. Si bien puede ser un poco quisquilloso, yo creo que es algo muy molesto no poder notar lo que hacen los personajes ni los movimientos que ejecutan, inclusive, una vez quise hacer un movimiento de agarre pero no me había dado cuenta que tenia una "Varita lanzaestrellitas" en la mano, acto seguido, en vez de agarre, la suelto y me liquidan... bueno, cae en la "aleatoriedad dicha antes", pero es un poco frustrante que hagas cosas involuntariamente y no te des cuenta que las hayas ejecutado ya hasta cuando es demasiado tarde.

**Cristóbal Robles Bustamante**



Como podrás darte cuenta, son más las opiniones A Favor que En Contra cuando hablamos del gran **Super Smash Bros. Brawl**; lo mejor de todo es que supieron mejorar aspectos como nivelar a los personajes y ofrecernos más opciones de juego. No lo olvides, si deseas escribirnos, puedes hacerlo a: clubnin@clubnintendomx.com con el asunto: A Favor y En Contra; así podremos incluir tus opiniones en esta sección. Recuerda que la siguiente es sobre **Mario Kart Wii**, pero si lo deseas, también nos puedes mandar de otros juegos.
**¡Hasta la próxima!**

# Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

A partir de este mes nos espera un año espectacular, pues no sólo aparecerán títulos asombrosos como **Super Mario Galaxy 2** o **Metroid Other M** para Wii, sino que además nos aguardan varias sorpresas en el E3, donde es casi un hecho que veamos la nueva aventura de **Link** además de que conoceremos la línea con la que Nintendo afrontará lo que resta del 2010. Ojalá que se den anuncios como **Star Fox**, **F-Zero** o **Pikmin**, ya que estoy seguro de que no soy el único que le agradaría verlos, aunque finalmente la última palabra la tiene La Gran N.

Los juegos para Nintendo GameCube siempre mostraron ser diferentes a los que se podían apreciar en otras consolas, para muestra sólo observa las fotos que te presento en esta ocasión.

## El futuro no tiene que ser siempre desconocido

El tema que abordaré en esta ocasión tiene mucho que ver con lo que les acabo de comentar, se trata de anticiparse al futuro, hacer nuestras predicciones acerca de lo que nos espera y lo que nos gustaría ver en esta industria en los años venideros, ¿estás listo?

Hace unos días, mientras me encontraba revisando una carpeta en la que anotaba trucos y curiosidades que descubría en los juegos de SNES, me encontré con una hoja de cuaderno del ya lejano 1996 en la que había anotado lo que según yo esperaba que iba a tener la consola sucesora del Nintendo 64, es decir, el entonces desconocido Nintendo GameCube.

Realmente me sorprendió todo lo que había escrito, sobre todo porque hasta algunos dibujos acompañaron la visión que tuve aquella vez. En el sistema que según yo se llamaría Nintendo 128, ya se usarían CD en lugar de los clásicos cartuchos que todos conocíamos, pero éstos tendrían la posibilidad de ser modificados, algo así como lo que iba a ocurrir con el Disk Drive; además, respetaba los cuatro puertos para control que tanta sorpresa causaron con el Nintendo 64. en su lanzamiento.

Tal vez lo anterior era obvio, pero también dibujé el control de dicha consola, tendría dos *sticks* y cuatro botones en la parte superior, sin mencionar que serían sin cables, mandando la información directamente a la consola; si hacemos un poco de memoria, es justo lo que ocurre con el Wave Bird, pero en ese momento lo más cercano era un control infrarrojo, que la verdad eran malísimos, ya que si nos movíamos un poco de la pantalla se perdía la señal.

Esta entrega de **Wario Ware** fue un fenómeno.

El **Star Fox** más emotivo hasta la fecha.

La historia de **Baten Kaitos** fue maravillosa.

El primer juego de **Zelda** para cuatro jugadores.

## Lo inesperados giros que ha dado la industria

Hasta aquí mis predicciones fueron ciertas, pero fallé en dos, una de ellas era que la señal llegaría a los televisores de manera inalámbrica... nunca pensé en que la Alta Definición se interpondría en mi predicción, es más, ahora que lo pienso, nunca consideré el que las pantallas de plasma o LCD iban a existir, pero bueno, eso nos enseña que hay que mirar hacia todas direcciones.

Por otra parte, un poderoso sistema de 128 *bits* no podía ser exhibido sin juego, así que en mi imaginación se visualizaba el novedoso e impresionante **Killer Instinct 5**... tal vez sonaba fuera de lugar en ese entonces, pero nos hemos dado cuenta que las secuelas rigen gran parte del medio, por desgracia RARE se separó de Nintendo en esa generación y todo quedó en **Killer Instinct Gold**, pero bueno, creo que de haber seguido tal vez una tercera parte sí hubiera sido posible: este es uno de los casos en los que los movimientos de la industria terminan cualquier pronóstico por muy seguro que éste pudiera parecernos.

En la parte frontal de la consola irían unas ranuras para las memorias, justo como ocurrió en el Cubo; ah, por cierto, mi modelo no tenía forma cúbica, era más bien como un Nintendo 64 con una bandeja para CD.

# Soñar no cuesta nada

Lo anterior se los comento no porque quiera hacerles creer que tengo poderes mentales, para nada, simplemente porque a veces con todos los avances que se dan en el mundo referentes a tecnología, no es tan complicado realizar predicciones.

¿Qué les parece si hacemos algunos adelantos de lo que puede ocurrir en el futuro? En la siguiente generación de consolas.

Hablando exclusivamente de Nintendo, considero que su siguiente plataforma estará desarrollada para dar el salto al mundo en *High Definition*, pero eso no evitará que siga el mismo camino de innovación en el control que ahora tiene, es más pienso que seguirá la misma línea, pero ahora podrá detectar nuestra posición exacta dentro de la habitación donde juguemos, lo que afectará el resultado del juego. El remoto seguirá teniendo conexión con un Nunchuk, pero ahora será sin cables de por medio, además de que este último tendrá la misma sensibilidad que el principal, lo que dará como resultado un mayor realismo.

Acerca de los juegos no voy a decir nombres en específico para no tener el problema de **Killer Instinct**, pero podría apostar que una de las nuevas tendencias será la de desarrollar obras completamente en 3D y no me refiero a los entornos, si no obras que realmente nos den esa sensación de profundidad, ya sea por medio de unos lentes o tal vez con algún otro aditamento, lo que volvería a las aventuras mucho más demandantes.

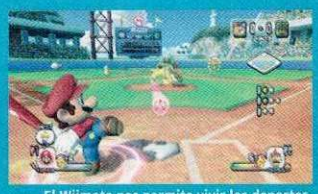
Tanto consolas portátiles como caseras de Nintendo, van a tener un medio de almacenamiento superior al que hasta ahora han mostrado, lo que permitiría crear memoria virtual reduciendo con esto los tiempos de carga.

En cuanto a la interacción con el Sistema Operativo de la consola, ahora será más importante el ofrecer nuevos contenidos, que quizá no tengan mucho que ver con los videojuegos, pero que formarán un complemento perfecto. Uno de ellos (que de hecho en Japón ya existe), sería el poder rentar películas para verlas en nuestro sistema, también sería interesante ver un canal donde pudiéramos enterarnos de actividades para realizar en fines de semana.

El sucesor del Nintendo DS tendrá un potencial técnico superior al del Nintendo GameCube, mantendrá ambas pantallas, pero en formato ℳ, las dos con funciones táctiles, aunque ahora tal vez sea *multitouch*, lo que permitiría acciones más elaboradas. El navegador será más potente y permitirá entrar a páginas que ahora no es posible, como el popular portal de Youtube. Aunque la tendencia diga lo contrario, los juegos se seguirán vendiendo en formato físico, pero eso sí, las descargas tendrán un valor más importante en el mercado.

Todos estos accesorios jamás los hubiéramos imaginado, ¿qué otras sorpresas nos deparará los próximos años?; será muy emocionante ser testigo de cada avance tecnológico.

**Mario** siegue dando de que hablar en 2D.



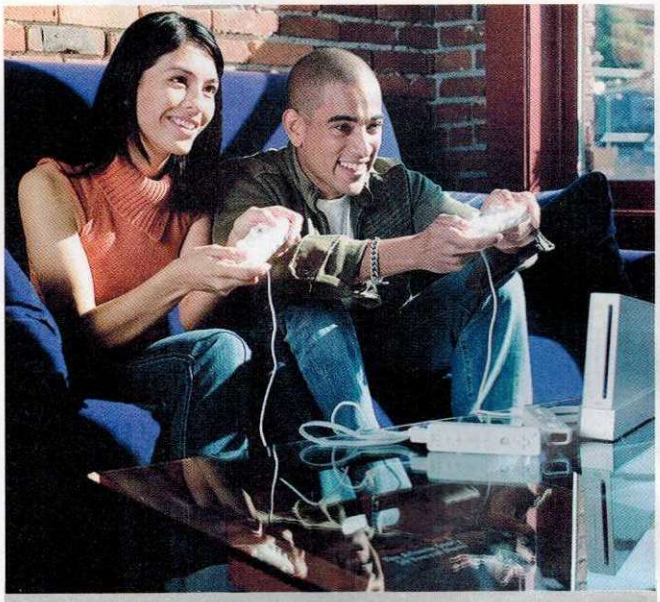
El Wiimote nos permite vivir los deportes.

**Wario** es sinónimo de originalidad y talento.

Solo en Wii se pueden vivir estas aventuras.

## Sólo el tiempo nos dirá la verdad...

Pues bien, ahora solo resta esperar a ver si es cierto todo lo qué acabo de mencionar, será muy interesante leer este artículo en cinco años y darnos cuenta en que fallamos, porque si algo es seguro, es que Nintendo suele salirse de toda predicción y nos sorprende con sus creaciones, como lo fue el Wiimote y Nunchuk, que ahora que lo recuerdo, ha sido (como siempre desde el SNES) copiado de una manera tan descarada por parte de la "competencia", que lo único que demuestra tal movimiento es quién tiene el control del mundo de los videojuegos y quién siempre ha marcado el camino que se debe seguir; pero no deja de asombrarme la desfachatez y cinismo de la compañía que está realizando esta copia, al grado que se atreven a llamarlo "innovación"; tal parece que han estado viviendo en una cueva durante los últimos cuatro años, pero en fin, lo curioso es que dentro de las predicciones que estaba realizando, puedo jurar que esto volverá a ocurrir en el futuro con las verdaderas innovaciones que Nintendo implementará en sus consolas; será un homenaje.



**Espero que les haya agradado el tema que elegí en esta ocasión, ¿están de acuerdo con mis predicciones? Tal vez ustedes tengan unas mejores, así que no duden en mandarlas a mi correo electrónico junto con todas sus quejas y comentarios; la dirección es juang@club-nintendomx.com. Que pasen un excelente mes disfrutando de una joya como lo es Super Mario Galaxy 2; nos leemos el siguiente número.**

# EL ARTE de Mega Man 10

**Mega Man** y **Proto Man** demostraron una vez más su capacidad como héroes en otra entrega de la popular serie de juegos de acción de Capcom. El juego llegó directo a WiiWare a un precio razonable de 1000 Wii Points, con lo que obteníamos la décima aventura en la línea principal de robots humanoides. Lo interesante es que sigue conservando el estilo retro que se asemeja a lo que vimos años atrás en el NES en cuanto a concepto visual y de *gameplay* se refiere. En el siguiente espacio te mostraremos el arte tanto en su versión contemporánea como la tradicional.

## Mega Man

El es el héroe principal de la serie y fue creado por el **Dr. Light**. Su nivel de inteligencia artificial fue pensado para que pudiera interactuar y razonar de forma natural, tomando decisiones propias para combatir a sus terribles enemigos.

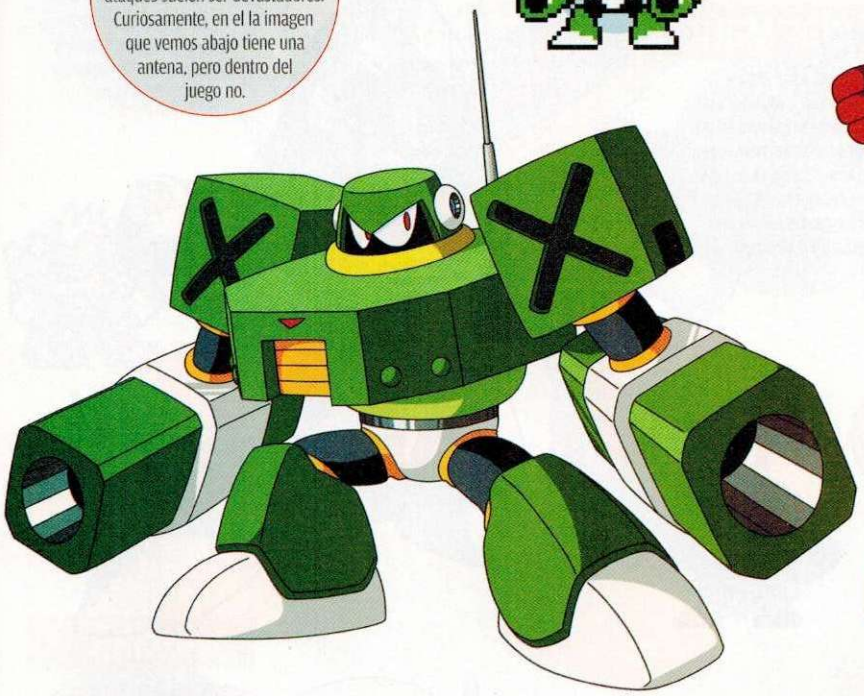
## Proto Man

Este nuevo diseño de personaje fue concebido para el combate. Ha aparecido en casi todos los juegos de **Mega Man**, aunque no como personaje seleccionable desde el inicio; esto cambió ahora en **Mega Man 10**, donde se vuelve estelar.

Esta es una de las ilustraciones más elaboradas que diseñó la gente de Capcom para el lanzamiento de **Mega Man 10**; aquí notamos cómo la imagen del héroe azul se ve más madura y completamente direrente a como se interpreta en los videojuegos, con más rasgos humanos e incluso detalles en su armadura que cambian notablemente ante la versión del juego.

## Commando Man

Su arma principal es el Commando Bomb y llega como personaje nuevo en **Mega Man 10**. Ten cuidado, pues sus ataques suelen ser devastadores. Curiosamente, en el la imagen que vemos abajo tiene una antena, pero dentro del juego no.

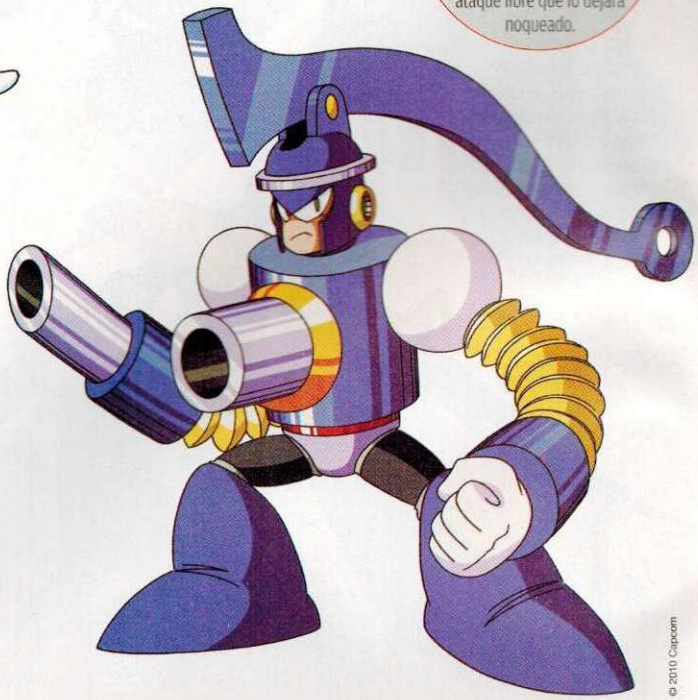


## Nitro Man

Aunque ha aparecido en distintas ocasiones para la serie de televisión, su primera aparición es en **Mega Man 10**. Él es débil en contra del Chill Spike, pero ten cuidado, porque irá en contra de ti en su modalidad de motocicleta para causar daño.

## Pump Man

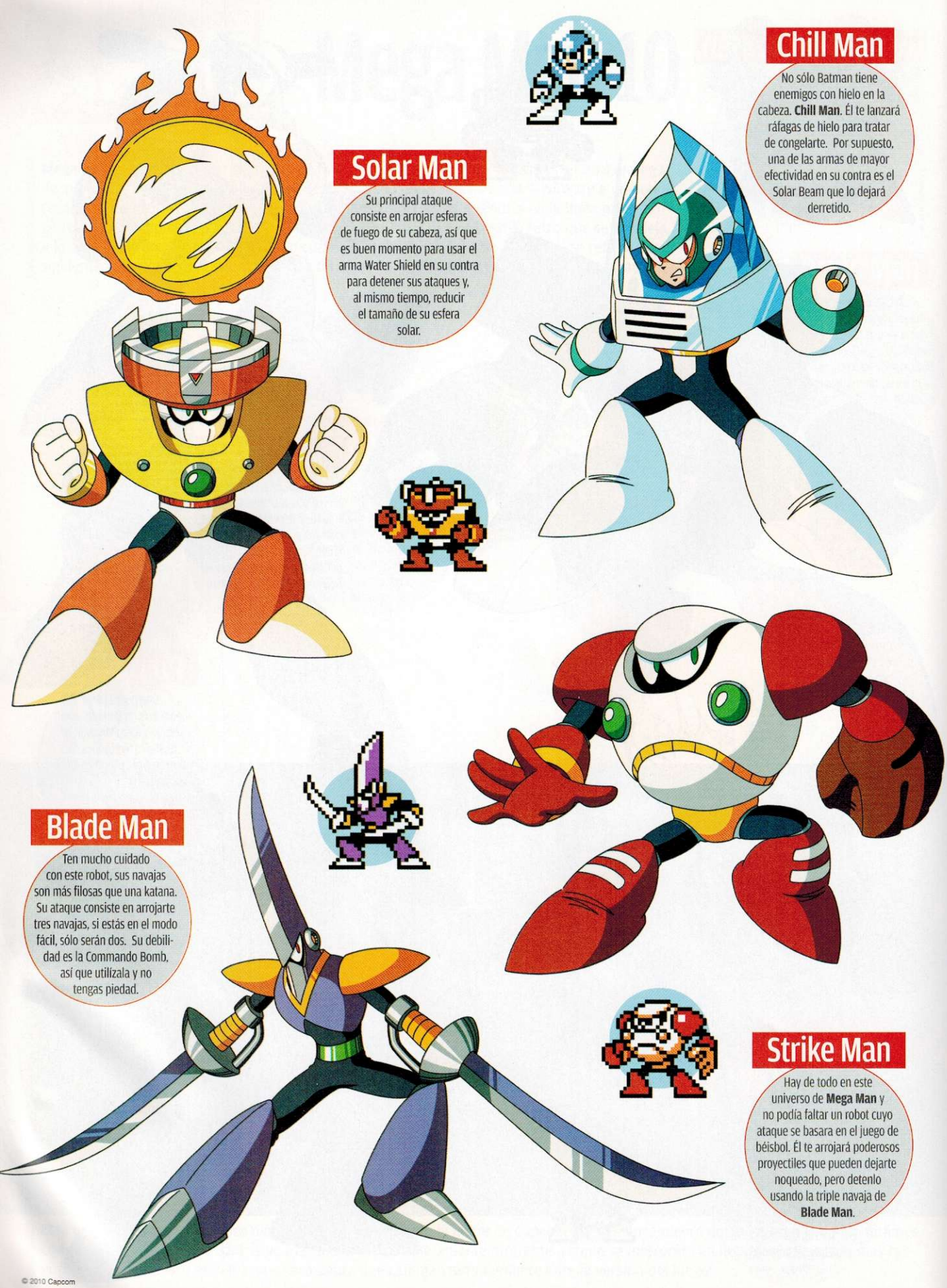
Este nuevo robot podrá generar burbujas como escudo y luego lanzarlas en múltiples direcciones. Su debilidad es el Thunder Wool que puede destruir su escudo de agua y así permitirte un ataque libre que lo dejará noqueado.



## Sheep Man

No te confíes, porque este enemigo no será tan dócil como una oveja. Él te atacará con la fuerza de los truenos; además, en ciertas ocasiones se elevará en el aire, transformándose en nubes de lana. Su punto débil es el Rebound Striker.

© 2010 Capcom



## Solar Man

Su principal ataque consiste en arrojar esferas de fuego de su cabeza, así que es buen momento para usar el arma Water Shield en su contra para detener sus ataques y, al mismo tiempo, reducir el tamaño de su esfera solar.

## Chill Man

No sólo Batman tiene enemigos con hielo en la cabeza. **Chill Man**. Él te lanzará ráfagas de hielo para tratar de congelarte. Por supuesto, una de las armas de mayor efectividad en su contra es el Solar Beam que lo dejará derretido.

## Blade Man

Ten mucho cuidado con este robot, sus navajas son más filosas que una katana. Su ataque consiste en arrojarte tres navajas, si estás en el modo fácil, sólo serán dos. Su debilidad es la Commando Bomb, así que utilízala y no tengas piedad.

## Strike Man

Hay de todo en este universo de **Mega Man** y no podía faltar un robot cuyo ataque se basara en el juego de béisbol. Él te arrojará poderosos proyectiles que pueden dejarte noqueado, pero detenlo usando la triple navaja de **Blade Man**.

© 2010 Capcom

## Punk

En **Mega Man Battle Network 3** (azul) vimos una versión de este espinoso personaje. Ahora, con un aspecto más desafiante, nos ofrecerá una agradable batalla, donde nos debemos cuidar de sus filosas armas y su fuerza bruta.

## Ballade

Es uno de los tres robot killers creados por el **Dr. Willy** para destruir a **Mega Man**. También aparece como un CD de archivo en el juego **Mega Man & Bass** e incluso lo hemos visto en breves momentos de las versiones 4 y 5 (serie original).

## Enker

Él es uno de los tres robots descargables en **Mega Man 10**, junto con **Punk** y **Ballade**. Se trata de un villano ágil y certero en sus disparos, así que te recomendamos usar el Mega Buster o Mega Arm para derrotarlo.

## Bass

También conocido como **Forte** en Japón, fue un robot creado por el **Dr. Willy** para emular al héroe azul, así como destruirlo para que él se convierta en el número uno del mundo. Su arma principal es el Bass Buster y es débil ante el Mega Buster.

Aquí se muestra a **Mega Man** vistiendo las diferentes armas de los robots enemigos. Recuerda que si utilizas el poder correcto en contra del villano adecuado, los resultados serán asombrosos y podrás salir victorioso casi sin esfuerzo, por lo que no dudes en probar la efectividad a la hora del combate.

© 2010 Capcom

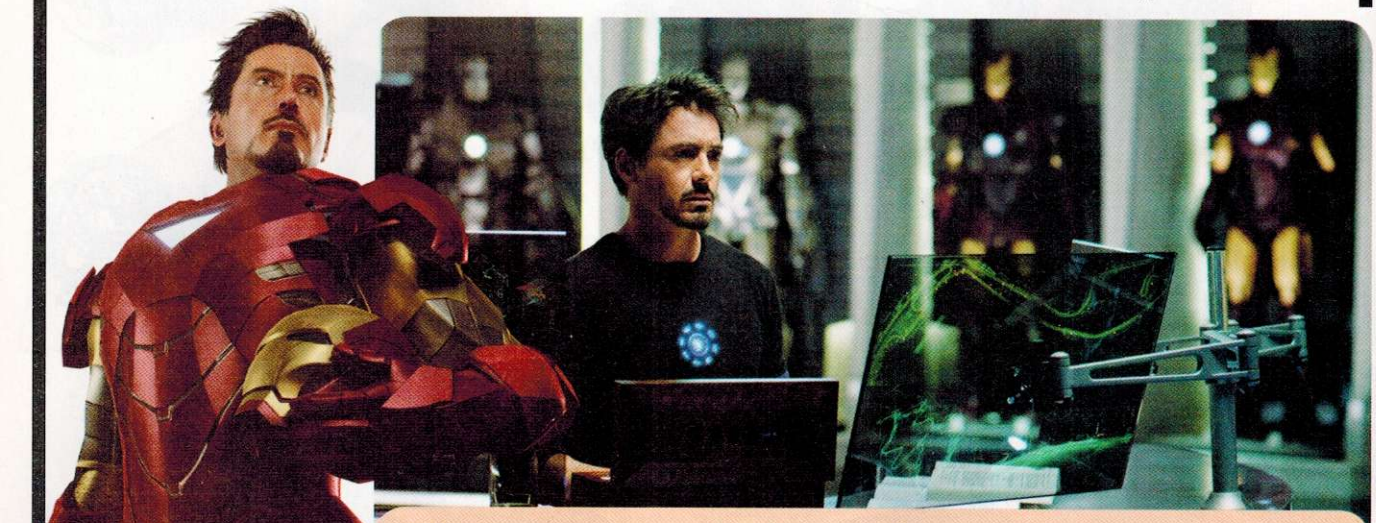
# EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

## Videojuegos/cine: Iron Man 2

¡Qué tal, cinéfilos y apasionados de los juegos de video! Muchas gracias por todos los comentarios que envían a ésta, su humilde sección de cine, videojuegos y entretenimiento en general. En esta ocasión, nos dejaremos llevar por grandes producciones hollywoodescas que seguramente ya están ansiosos por ver, como **Iron Man 2**; pero antes de arrancar, les comento que luego de que llegara la espectacular cinta **Alice in Wonderland** a través de la visión de Burton, ahora se le ha considerado para retomar la silla de dirección en **Maleficent**, una nueva producción de Walt Disney Pictures, que reasume la idea de **La Bella Durmiente**, pero donde la "malvada bruja" tendrá mucho peso.

La cinta, que no se estrenará sino hasta el 2013, ya está sonando mucho en los medios, más ahora que la ganadora del Oscar, Angelina Jolie, podría interpretar uno de los roles principales. Por supuesto, la trama sería mucho más sombría de lo que viste en la animación, contará con un tratamiento similar a **Alice**, pero con detalles únicos que Burton comenzará a planear lo antes posible; además, Linda Woolverton, guionista de **Alice in Wonderland**, también se hará presente al diseñar la historia basada en **La Bella Durmiente**, pero desde un enfoque distinto al visto en la cinta animada. Dicho lo anterior, no queda más que adentrarnos en este mágico mundo del entretenimiento; ¡comencemos!



© 2010 Paramount Pictures / Marvel Comics

Robert Downey Jr. supo darle el carácter ideal a **Tony Stark** para representar al millonario sarcástico y bromista que lució en la pasada entrega y le da continuidad en **Iron Man 2**, la cual tendrá mucha más acción y heroísmo.

## ¿Y las películas de videojuegos?

Si nos ponemos a considerar la cantidad y calidad de películas de superhéroes en contra de las de videojuegos, creo que, tristemente, éstos son los menos favorecidos. Espero que los próximos proyectos tengan mejores participaciones, pues grandes sagas han brillado en su aspecto interactivo, pero pasado sin pena ni gloria en la pantalla grande; ojalá que para cuando se dé el caso de **Castlevania** o **Metal Gear** (si es que llegan a salir) se tengan buenos guiones y directores, así como actores que logren conjugar la emotividad y acción que, con cada entrega, los desarrolladores de videojuegos nos hacen sentir.

Para este mes tendremos el estreno de **Prince of Persia**, que promete ser una digna representante del videojuego y de la que ya te hablamos en ediciones anteriores, asimismo, falta ver qué nos presentan en la próxima entrega fílmica de **Resident Evil** (que será en 3D), así como también qué pasará con la tercera entrega de **Blood Rayne** (las dos primeras fueron tan aburridas como ver crecer el pasto) y con la inmensa lista de proyectos que siguen en evaluación y de los cuales, muchos ya incluso están encajonados, enterrados y olvidados, como fue el caso de **Duke Nukem**. Por otro lado, títulos como **Clock Tower**, **Dead Space**, **Driver**, **Silent Hill 2**, **Tekken** y otros tantos más siguen en pie de lucha como los candidatos más próximos a ver la realidad como producción en cine y de los cuales, en lo particular, me encantaría ver cómo manejan el horror en clásicos como **Clock Tower** y si seguirán el buen camino para la secuela de **Silent Hill**, repito, si es que no las cancelan o las mandan al cajón del olvido. Mientras ello ocurre, veamos qué nos preparó Paramount Pictures con **Iron Man 2**.

**Iron Man** será uno de los personajes claves que también participará en la próxima cinta: **The Avengers**, junto con grandes héroes.

© 2010 SEGA

## Iron Man 2 (2010)

**Dirige:** Jon Favreau.
**Guión:** Justin Theroux.
**Actúan:** Robert Downey Jr. (**Tony Stark/Iron Man**), Scarlett Johansson (**Natasha Romanoff/Black Widow**) Samuel L. Jackson (**Nick Fury**), Mickey Rourke (**Ivan Vanko/Whiplash**).
**Clasificación:** (B) Adolescentes y adultos.

Tan bella como letal, Scarlett Johansson entra en el mundo de **Iron Man** para convertirse en **Black Widow**, una espía rusa.

© 2010 Paramount Pictures / Marvel Comics

## El regreso de Tony Stark

Quizá **Iron Man** no tenga la popularidad tan inmensa como **Spider Man**, **X-Men** o **Batman**, pero de que fue una completa revelación en cine en el 2008 nadie tiene duda. Su principal fórmula fue la combinación del guión y la excelente actuación de Robert Dawney Jr., quien le dio fuerza al excéntrico millonario **Tony Stark**. Ahora con la secuela, se pretende llegar a nuevos niveles de acción, sin dejar de lado el humor y sarcasmo de los protagonistas e incluyendo a nuevos héroes y villanos quienes nos mantendrán con los ojos de par en par en cada escena.

Otra diferencia con muchos de los demás justicieros o villanos, es que **Stark** (por ego u honestidad) siempre ha dado a conocer que él es **Iron Man**, detalle que en la secuela le traerá problemas con el gobierno de los Estados Unidos, quienes demandan que deje de lado su traje por considerarlo una arma superpoderosa y que debería estar en manos de las fuerzas armadas de la Unión Americana; mientras que del otro lado del escenario, ellos (el gobierno) trabajan en sus intentos por duplicar la armadura de **Stark** para su propio beneficio y en la tercera esquina... un nuevo enemigo está por emerger. Se trata de **Whiplash** (Mickey Rourke), un peligroso rival que buscará venganza en contra de **Tony Stark** y su familia utilizando elementos tecnológicos similares a los de **Iron Man**, pero que le permiten controlar dos látigos de energía capaces de crecer hasta ocho metros de longitud. Esta batalla será más complicada para **Stark**, sus enemigos no sólo tienen poder, sino rencor, volviéndolos rivales de peligro... así que el superhéroe tendrá que luchar con todo su poder, pero también recibirá la ayuda de un gran aliado... **War Machine**.

## ¿Quién es Whiplash?

Cuando joven, él era una de las promesas más importantes en desarrollo tecnológico, su brillante carrera académica lo ponía como candidato ideal para ganarse un puesto dentro de Stark International, pero las malas compañías y las peores decisiones cambiaron su destino, de un futuro brillante, a un oscuro presente hasta que llegó a convertirse en **Whiplash**. En los cómics se le conoce como **Mark Scarlotti** y su primera aparición fue en **Band of Baddies** en Marvel Comics Presents # 49. En la película, utiliza el nombre de **Ivan Varko** o bien el mote de **Blacklash**.

Su ambición lo llevó a convertirse en criminal de alto peligro y para ganar superioridad ante los tradicionales maleantes del mundo. Él (utilizando su conocimiento en tecnología avanzada) diseña y desarrolla un equipo especial que incluye látigos de energía como armas principales (forjados a través de cables de adamantium que van conectados a sus guantes). Con sus nuevas armas y su sed de venganza, comenzará una cacería en **Iron Man 2**, aprovechando toda su fuerza para destruir al héroe y ganarse el respeto de los criminales.

Mickey Rourke (**Sin City, The Wrestler**) fue un boxeador que posteriormente se convirtió en actor profesional, consiguiendo algunos premios e incluso una candidatura al Oscar por su desempeño en la cinta **The Wrestler**.

© 2010 Paramount Pictures / Marvel Comics

**Tony Stark** es un visionario que desarrolla su propia tecnología, es por ello que existen diferentes armaduras de **Iron Man** con mejoras continuas, **War Machine** por ejemplo, tiene más armas de alto poder.

## ¿Quién es War Machine?

**James Ruper Rhodes** era un teniente en la marina de los Estados Unidos. Él tuvo un encuentro con **Iron Man** que no fue del todo amistoso, sin embargo, pronto se convencieron que ambos luchaban del mismo lado y desde entonces, han forjado una alianza en contra de los enemigos del mundo. **Rhodes** se convirtió en piloto e ingeniero de **Tony Stark**, así como uno de sus amigos más cercanos e incluso llegó a suplir a **Tony** como **Iron Man** cuando éste se encontraba peligrosamente indispuesto... o en rehabilitación. No obstante, cuando la salud de **Stark** fue a menos, llegaron tiempos difíciles y fue en ese entonces donde los **Masters of Silence** atacaron a **Iron Man**, demostrando que no siempre se podía ganar; así, el millonario decide crear un traje alterno para ayudarlo en la guerra y llevó por nombre "Variable Threat Response Battle Suit", o **War Machine** para los cuates, que, a diferencia de la versión original, integraba poderosos elementos de combate de última generación. Más adelante, **Tony** deja en poder de **Rhodes** la novedosa armadura, así como la titularidad de Stark International. Posteriormente (como veremos en la película) lucharán hombro con hombro como verdaderos guerreros.

**War Machine** es uno de los personajes fuertes para esta secuela y lo veremos en acción dentro del juego de SEGA para Wii y NDS.

© 2010 SEGA

## Cine en corto

- Will Smith podría volver a patear alienígenas en dos secuelas de **ID4**.
- Angelina Jolie interpretará a la bruja malvada en **Maleficent**.
- Kate Perry, Sofía Vergara y Quentin Tarantino prestarán voces para la próxima cinta **The Smurfs**.
- Peter Jackson cede la silla de dirección a Guillermo del Toro en **The Hobbit**.
- Chris Evans (**Human Torch** en **Fantastic Four**) será el nuevo **Captain America**.
- **Godzilla** se rodará nuevamente en Estados Unidos, no será secuela y pretenden hacerla más cercana a la versión original.
- Robert Rodríguez producirá **Predator**, la nueva entrega de los cazadores alienígenas.

Prepárate para enfrentar a más de 300 soldados en el juego virtual llamado **Slayers**.

## En conclusión

**Iron Man 2** se postula como una digna sucesora, incrementando la cantidad y calidad de efectos especiales, así como la participación de otros personajes que le darán fuerza y color a las escenas, generando más acción en pantalla. **War Machine**, uno de los tradicionales aliados de **Stark**, se hará presente por primera ocasión en la pantalla grande para enfrentar a **Whiplash** y sus poderosos y devastadores látigos. Por si fuera poco, SEGA se encargó de la versión en videojuego, la cual contendrá las escenas más climáticas de la película, así como nuevas misiones y combates que se sumarán a las aventuras de estos colosos de la tecnología. En nuestra próxima edición, no te pierdas del *review* de **Iron Man 2** para Wii y Nintendo DS, donde te platicaremos mucho más sobre el origen de este héroe de Marvel Comics, así en cuanto veas la película, ya sabrás qué te esperará en el videojuego.

Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog, página de Internet, foros y, por supuesto, en nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima.

NINTENDO DS™

© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo. XXXXA.

## Pokémon HeartGold Version
**Nintendo DS**

### Estrellas y colores
para tu tarjeta de entrenador

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Black Card | Consigue cinco estrellas. |
| Blue Card | Obtén una estrella. |
| Bronze Card | Junta dos estrellas. |
| Gold Card | Reúne cuatro estrellas. |
| Silver Card | Consigue tres estrellas. |

## Guitar Hero Van Halen
**Wii**

### Códigos especiales
Para entrar al menú de *cheats*, ve a opciones, allí encontrarás la casilla "cheats". Dentro, presiona "Enter new cheat" e introduce alguna de las siguientes secuencias.

**Air Instruments**
Amarillo, rojo, azul, verde, amarillo, rojo, rojo, rojo

**Always Drum Fill**
Verde, verde, rojo, rojo, azul, azul, amarillo, amarillo

**Always Slide**
Azul, amarillo, rojo, verde, azul, verde, verde, amarillo

**Auto Kick**
Azul, verde, rojo, amarillo, rojo, amarillo, rojo, amarillo

**Flame Color**
Amarillo, azul, rojo, verde, amarillo, rojo, verde, azul

**Gem Color**
Rojo, rojo, rojo, azul, azul, azul, amarillo, verde

**Hyperspeed**
Rojo, verde, azul, amarillo, verde, amarillo, rojo, rojo

**Invisible Rocker**
Azul, rojo, rojo, rojo, rojo, amarillo, azul, verde

**Performance Mode**
Azul, rojo, amarillo, amarillo, rojo, rojo, amarillo, amarillo

**Star Color**
Verde, rojo, verde, amarillo, verde, azul, amarillo, rojo

**Vocal Fireball**
Verde, azul, rojo, rojo, amarillo, amarillo, azul, azul

## Band Hero
**Wii**

### Códigos especiales
Para entrar al menú de *cheats*, ve a opciones, allí encontrarás la casilla "cheats". Dentro, presiona "Enter new cheat" e introduce alguna de las siguientes secuencias.

**Air Instruments**
Azul, amarillo, azul, rojo, rojo, amarillo, verde, amarillo

**All HO/POs**
Rojo, verde, azul, verde, azul, verde, rojo, verde

**Always Slide**
Amarillo, verde, amarillo, amarillo, amarillo, rojo, azul, rojo

**Auto Kick**
Amarillo, verde, amarillo, azul, azul, rojo, azul, rojo

**Electrika Steel Unlocked**
Azul, azul, rojo, amarillo, rojo, amarillo, azul, azul

**Focus Mode**
Amarillo, amarillo, verde, verde, rojo, rojo, azul, azul

**HUD Free Mode**
Verde, rojo, verde, rojo, amarillo, azul, verde, rojo

**Invisible Characters**
Verde, rojo, amarillo, verde, amarillo, azul, amarillo, verde

**Most Characters Unlocked**
Azul, amarillo, verde, amarillo, rojo, verde, rojo, amarillo

**Performance Mode**
Amarillo, amarillo, azul, verde, azul, rojo, rojo, rojo

### Personajes extra
Completa ciertos objetivos en el modo de carrera para activar a los demás personajes en **Band Hero**.

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Adam Levine | Completa el Gig en Maroon 5 - She Will Be Loved. |
| Adrian Young | Acaba el Gig en No Doubt - Don't Speak. |
| Frankenrocker | Finalliza el Diamond Bonus Challenge en Fall Out Boy - Sugar, We're Goin' Down. |
| Gwen Stefani | Termina el Gig en No Doubt - Just A Girl. |
| Shadow Character | Completa el Gold Bonus Challenge en David Bowie - Let's Dance. |
| Skeleton Character | Acaba el Platinum Bonus Challenge en Poison - Every Rose Has Its Thorn. |
| Taylor Swift | Finaliza el Gig en Taylor Swift - Love Story. |
| Tom Dumont | Termina el Gig en No Doubt - Just A Girl. |
| Tony Kanal | Completa el Gig en No Doubt - Don't Speak. |

## Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia

**Nintendo DS**

### Passwords

Los siguientes *passwords* te transportarán directamente al escenario que elijas en la dificultad marcada.

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Ancient Gear | Invoca al Ancient Gear |
| Gadjiltron Dragon | Gadjiltron Dragon. |
| Archlord Kristya | Completa tres veces el "Green Baboon, Defender of the Forest". |
| Blackwing - Vayu the Emblem of Honor | Invoca al Blackwing - Silverwind the Ascendant. |
| Blue-Eyes White Dragon | Vence al "Darklord Desire" en tres ocasiones. |
| Chaos Sorcerer | Derrota al "Solar Flare Dragon" en tres ocasiones. |
| Crusader of Endymion | Activa el Mega Ton Magical Cannon. |
| Cyber Eltanin | Vence el "B.E.S. Big Core MK-2" en tres ocasiones. |
| Dark Simorgh | Acaba con el "Great Shogun Shien" en tres ocasiones. |
| Darkness Neosphere | Juega por más de 100 horas. |
| Destiny End Dragoon | Derrota al "Underground Arachnid" en tres ocasiones. |
| Dragunity Knight - Gadearg | Aniquila al "Ancient Fairy Dragon" en tres ocasiones. |
| Earthbound Immortal Wiraqocha Rasca | Gana al utilizar el efecto o conteo final. |
| Elemental Hero Absolute Zero | Termina al "Fabled Leviathan" en tres ocasiones. |
| Elemental Hero Neos | Finiquita al "Ancient Sacred Wyvern" en tres ocasiones. |
| Explosive Magician | Vence al "Ally of Justice Decisive Armor" en tres ocasiones. |
| Fabled Ragin | Acaba con el "Evil Hero Dark Gaia" en tres ocasiones. |
| Fossil Dyna Pachycephalo | Consigue 666 o más invocaciones. |
| Garlandolf, King of Destruction | Juega por más de 50 horas. |
| Gigaplant | Invoca al Perfectly Ultimate Great Moth. |
| Gladiator Beast Gyzarus | Invoca al Gladiator Beast Heraklinos. |
| Gravekeeper's Visionary | Vence al "Jurrac Meteor" en tres ocasiones. |
| Judgment Dragon | Acaba con el Judgment Dragon. |

| PASSWORD | SECRETO |
|---|---|
| Green Gadget | Derrota al "Power Tool Dragon" en tres ocasiones. |
| Harpie Queen | Gana al usar el efecto de Vennominaga the Deity of Poisonous Snakes. |
| Hundred Eyes Dragon | Gánale a "Ojama Yellow" en tres ocasiones. |
| Locomotion R-Genex | Invoca al Flying Fortress SKY FIRE. |
| Lonefire Blossom | Aniquila al "Gungnir, Dragon of the Ice Barrier" en tres ocasiones. |
| Majestic Red Dragon | Invoca al Majestic Red Dragon. |
| Naturia Beast | Termina con el "Reptilianne Vaskii" en tres ocasiones. |
| Raiza the Storm Monarch | Finiquita al "Lava Golem" en tres ocasiones. |
| Stardust Dragon/ Assault Mode | Descubre el 50% o más de los Duel Bonuses. |
| Supersonic Skull Flame | Vence al "Mist Valley Apex Avian" en tres ocasiones. |
| Swap Frog | Derrota al "The Dark Creator" en tres ocasiones. |
| The Immortal Bushi | Acaba con el "Naturia Landoise" en tres ocasiones. |
| Worm Zero | Logra un daño elevado de 10000 o más puntos. |
| XX-Saber Hyunlei | Gana diez duelos consecutivos. |

## Mega Man 10

**WiiWare**

### Retos

Realiza las siguientes acciones para enfrentar los retos abajo descritos.

#### Easy boss challenges

Llega al jefe en el Easy Mode.

#### Easy miniboss challenges

Enfréntate al miniboss en el Easy o Normal Mode.

#### Hard boss challenges

Lucha en contra del jefe en el Hard Mode.

#### Hard miniboss challenges

Compite en contra del miniboss en el Hard Mode.

#### Normal boss challenges

Llega al jefe en el Normal Mode.

#### Normal miniboss challenges

Enfréntate al miniboss en el Normal Mode.

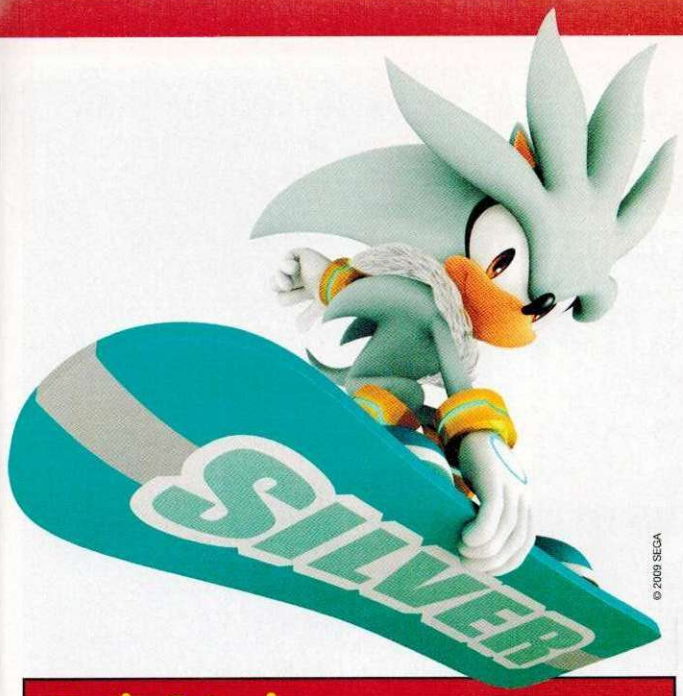
# Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

**Nintendo DS**

## Emblemas

Consigue los siguientes objetivos para ganar nuevos emblemas.

| EMBLEMA | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Aerial Ace | Rompe el récord de 2,000 metros en Rocket Ski Jumping. |
| Amy | Completa diez misiones con Amy. |
| Blaze | Finaliza diez misiones con Blaze. |
| Blizland | Consigue la estrella de oro y plata en todas las misiones de Blizland. |
| Blizza | Rescata a Blizza, el Snow Spirit. |
| Bowser | Completa diez misiones con Bowser. |
| Bowser Jr. | Termina diez misiones con Bowser Jr. |
| Collaborative | Juega con todos los personajes. |
| Cuby | Rescata a Cuby, el Snow Spirit. |
| Cubyrinth | Obtén las estrellas de oro y plata en todas las misiones Cubyrinth. |
| Daisy | Completa diez misiones con Daisy. |
| DK | Termina diez misiones con Donkey Kong. |
| Dr. Eggman | Acaba diez misiones con el Dr. Eggman. |
| Dream Dancer | Consigue más de 300 puntos en Ultimate Firgure Skating. |
| Explorer | Completa los Adventure Tours. |
| Frost | Rescata a Frosty, el Snow Spirit. |
| Frostown | Consigue las estrellas de oro y plata en todas las misiones de Frostown. |
| Full Play | Participa en todos los eventos. |
| Goal Hunter | Anota más de 100 puntos en Fever Hockey. |
| Good Evening | Inicia el juego entre las 6:00 PM y las 6:30 PM. |
| Good Morning | Comienza el juego entre las 6:00 AM y las 6:30 AM. |
| Ground Search | Encuentra una piedra blanca en el suelo. |
| High Speed | Termina el Luge en 00:57.000 o menos. |
| Ice Rink Dancer | Consigue más de 100.000 puntos en Figure Skating. |
| Ice Warrior | Gana en Ice Hockey con un margen de diez puntos. |
| Icepeak | Obtén las estrellas de oro y plata en todas las misiones Icepeak. |
| Icy | Rescata a Icy, el Snow Spirit. |
| Item Collector | Reúne todos los ítems. |
| Knuckles | Completa diez misiones con Knuckles. |
| Long Jump | Salta más allá de 133 metros en Ski Jumping LH. |
| Luigi | Termina diez misiones con Luigi. |
| Mario | Finaliza diez misiones con Mario. |
| Metal Sonic | Acaba diez misiones con Metal Sonic. |
| Mini-Master | Completa todos los minijuegos en el modo minigames. |
| Network | Conéctate a los rankings de la Nintendo Wi-Fi Connection. |
| Non Stop | Termina Skeleton en 00:57.000 o menos |
| Party | Gana en cada uno de los Party Games. |
| Peach | Finaliza diez misiones con Peach. |
| Point | Obtén por lo menos cinco insignias en Snow Machine Fight. |
| Pola | Rescata a Pola, el Snow Spirit. |
| Polastraits | Consigue las estrellas de oro y plata en todas las misiones Polastraits. |
| Round Champion | Gana un encuentro Multi-Round. |
| Shadow | Completa diez misiones con Shadow. |
| Silver | Termina diez misiones con Silver. |
| Sonic | Acaba diez misiones con Sonic. |
| Sparkleton | Obtén las estrellas de oro y plata en todas las misiones Sparkleton. |
| Sparky | Rescata a Sparky, el Snow Spirit. |
| Spot Search | Encuentra una piedra blanca escondida en un barril o una caja. |
| Sprinter | Termina el Speed Skating 500 metros en 00:33.000 o menos. |
| Tails | Completa diez misiones con Tails. |
| Thanks for Playing | Comienza el juego en cincuenta ocasiones. |
| Track Skater | Acaba el Short Track 500 metros en 00:40.000 o menos. |
| Traveler | Utiliza todas las góndolas. |
| Vector | Termina diez misiones con Vector. |
| Waluigi | Acaba diez misiones con Waluigi. |
| Wario | Finaliza diez misiones con Wario. |
| Yellow Bib | Obtén más de 25,000 puntos en Moguls. |
| Yoshi | Completa diez misiones con Yoshi. |




## Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

**Wii**

### Eventos Dream

Hay diferentes formas de activar estos eventos, así que la descrita abajo sólo es una opción sencilla para conseguirlo.

| TRAJE | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Dream Alpine | Obtén la medalla en Alpine Skiing y Freestyle Skiing events, o alcanza el día tres en el Individual Festival Mode o día cuatro del Team Festival Mode. |
| Dream Bobsleigh | Llega al día tres del Team Festival Mode. |
| Dream Curling | Alcanza el día 16 del Team Festival Mode. |
| Dream Figure Skating | Llega al día 16 del Individual Festival Mode, o día 12 del Team Festival Mode. |
| Dream Gliding | Alcanza el día 11 del Individual Festival Mode. |
| Dream Gliding | Llega al día 11 del Individual Festival Mode, o día 16 del Team Festival Mode. |
| Dream Ice Hockey | Alcanza el día 15 del Team Festival Mode. |
| Dream Short Track | Llega al día 12 del Individual Festival Mode, o día 15 del Team Festival Mode. |
| Dream Short Track | Alcanza el día 12 del Individual Festival Mode. |
| Dream Ski Cross | Llega al día 13 del Team Festival Mode. |
| Dream Ski Jumping | Consigue la medalla en Dream Alpine en el Individual Festival Mode, o llega al día 10 del Team Festival Mode. |
| Dream Snowball Fight | Alcanza el día 9 del Individual Festival Mode, o día 8 del Team Festival Mode. |
| Dream Snowboard Cross | Llega al día 16 del Individual Festival Mode, o día 122 del Team Festival Mode. |

## Bakugan Battle Brawlers

**Nintendo DS**

### Códigos

Comienza un juego nuevo y luego, en la pantalla de ingreso de nombre, utiliza alguno de los siguientes códigos.

| PASSWORD | SECRETO |
|---|---|
| 423482942968 | 10,000 BP |
| 180978772269 | 1,000 BP |
| 332044292925 | 5,000 BP |
| 449824934071 | Activa al Bronze Warius. |

### Bakugan evolución

Realiza las siguientes acciones para obtener el Bakugan evolucionado. Para lograrlo, necesitas terminar primero el modo de historia.

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Battle Axe Vladitor | Vence a Marduk sin entregar alguna carta. |
| Blade Tigrerra | Derrota a Runo en una Battle Royal. |
| Delta Dragonoid II | Acaba con Dan en una Battle Royal. |
| Dual Hydranoid | Finiquita a Masquerade en una Battle Royal. |
| Hammer Gorem | Termina a Julie en una Battle Royal. |
| Omega Leonidus | Se consigue justo antes de la última batalla en el Story Mode. |
| Preyas II | Vence a Marucho en una Battle Royal. |
| Storm Skyress | Derrota a Shun en una Battle Royal. |

### Bakugan evolución

Antes que nada, deberás terminar el modo de historia, luego podrás realizar alguna de las acciones abajo descritas.

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Cycloid | Únete a Julie en una Tag Team Battle. |
| Dragonoid | Vence a Dan en una One on One Battle. |
| Fortress | Haz equipo con Dan en una Tag Team Battle. |
| Gorem | Derrota a Julie en una One on One Battle. |
| Harpus | Únete a Shun en una Tag Team Battle. |
| Preyas | Acaba con Marucho en una One on One Battle. |
| Sirenoid | Haz equipo con Marucho en una Tag Team Battle. |
| Skyress | Vence a Shun en una One on One Battle. |
| Tentacler | Únete a Runo en una Tag Team Battle. |
| Tigrerra | Derrota a Runo en una One on One Battle. |

# CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Gracias a ustedes, esta sección se ha convertido en una de las favoritas a pesar de tener poco tiempo; no dejen de mandarnos fotos de sus colecciones, *cosplay* o cualquier creación que tenga que ver con el mundo de los videojuegos; es la mejor manera que tienes para compartirla con otras personas que disfrutan la misma pasión por Nintendo. Por lo pronto, disfruta de las fotos que te presentamos en esta ocasión.

**Cosplay**

## Talento Chileno

Directamente desde Chile, nuestra amiga Karla Estay nos manda una muestra de su *cosplay* de Maid Japonesa, al miso tiempo que aprovecha para enseñarnos su habilidad doblando el papel para crear a la princesa de los **Zora** de **Zelda**.

**Colección**

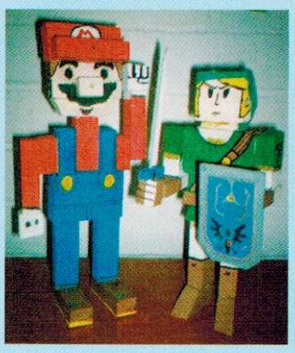
## Entrenador

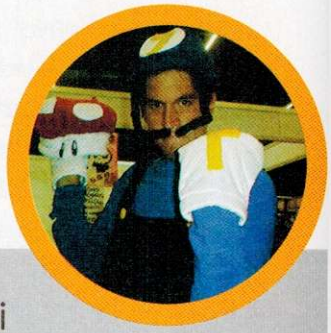
Johnathan de la Rosa, de Durango, nos manda estas fotos donde podemos notar que es un gran seguidor de la fiebre amarilla, tiene varias figuras de peluche de **Pokémon**, además de juegos clásicos de Nintendo 64, una colección que cualquier jugador desearía tener. Muchas felicidades por tu pasión.

**Manualidades**

## Heroes de madera

Te presentamos la visión particular de estos héroes de Cristian alarcón de Chile. Un trabajo realmente impresioanante el que nos muestra.





**Colección**

## Nintendo

Una pequeña colección que promete crecer con el tiempo, es lo que nos manda Edwin Alberto Adame desde Durango, en México.

**Colección**

## Un viaje por la diversión

Sin duda una foto digna de museo, se pueden observar piezas de colección como el N64 de **Pokémon**, que pertenece a Raul Vedi.

**Colección**

## Amante de los juegos clásicos

Dennys Alexander nos deja claro que los juegos buenos jamás pasarán de moda, siempre tendrán nuva vida mientras no los dejemos olvidados; todo un videojugador.

**Cosplay**

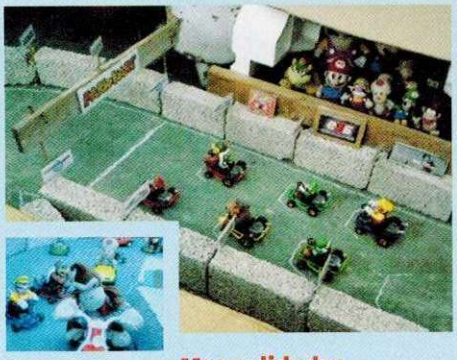
## Waluigi

Parece que **Waluigi** es un personaje ideal para realizar *cosplay*, ahora toca el turno a Hugo Felipe Real con esta caracterización.

**Manualidades**

## Estatua

Silvia Gómez y Fernando Leobardo nos dejan claro que con dedicación todo es posible, realizando esta increíble figura.



**Manualidades**

## Pista casera

Omar Chávez, del Distrito Federal, nos mandó estas extraordinarias fotos donde nos presume la pista particular de **Mario Kart** que creó en su casa. ¿Quién será el ganador en sus competencias particulares?

**Manualidades**

## Castillo Real

Oscar Jiménes Varela, de Sonora, realizó su propio castillo para **Mario** y sus amigos, un gran trabajo sin duda, en el que se tomó la molestia de realizar una pequeña pista.

**¡Pikachu, yo te elijo!**

## Entrenador Pokémon

Parece que tenemos otro caso de fiebre amarilla, esta vez por parte de César Iván Guzmán, quien nos muestra su cariño por el **Pokémon** número 25, **Pikachu**.

**Colección**

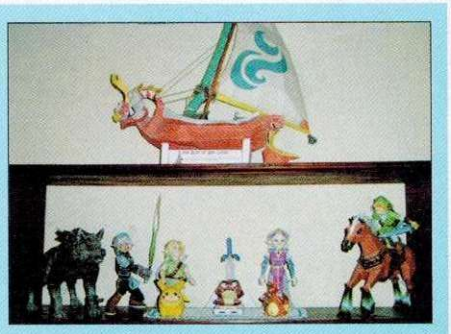
## Seguidor Club Nintendo

Desde Mexicali, Itamar Verdugo nos muestra que un gran videojugador comienza desde pequeño; muy buena colección la de nuestro amigo Itamar.

**Colección**

## Fan de la leyenda

Sin duda una de las sagas más queridas por todos nuestros lectores es la de **Zelda**, y muestra de ello es esta fotografía que nos manda Aldo José desde el bello estado de Tamaulipas.



**Colección**

## Gran admiradora de Mario

Sarah Zúñiga Cachón deja claro que el simpático plomero es el personaje más querido de todo el mundo de los videojuegos. Esperamos que pronto puedas incrementar tu colección.

Cada día se aprende algo nuevo en los foros de nuestra revista, no dejes de visitarlos para convivir con videojugadores de todas partes del mundo que buscan expandir sus fronteras. Las votaciones a las encuestas de este mes resultaron muy sorpresivas, ¿participaste? no te quedes fuera.

# Encuestas en los foros

**¿Qué juego esperas más?**

| | |
|---|---|
| Metroid Other M | 70% |
| Super Mario Galaxy 2 | 30% |

**¿Qué consola casera es tu favorita de todos los tiempos?**

| | |
|---|---|
| Super Nintendo | 45% |
| Nintendo 64 | 25% |
| Nintendo GameCube | 20% |
| Wii | 5% |
| Nintendo (NES) | 5% |

**En una pelea en igualdad de condiciones, ¿quién ganaría?**

| | |
|---|---|
| Julio César Chávez | 65% |
| Manny Pacquiao | 35% |

**¿Qué atleta ha sido el más dominante en su deporte?**

| | |
|---|---|
| Michael Jordan | 57% |
| Pelé | 41% |
| Muhammad Ali | 2% |

# Top 5 temas

**1.- THE BIG BANG THEORY (Tema oficial)**
Subfoto Cine y Televisión
Autor: gibran13

**2.- ¿En qué eres bueno?, talentos , virtudes, etc..**
Subforo General
Autor: jony mcloud

**3.- Juegos clásicos que podrían ser buenos *remakes***
Subforo General Autor: R.O.B

**4.- ¿y tú qué deporte practicas?**
Subforo Deportes
Autor: Zteel Revolution

**5.- ¿Qué estás escuchando?**
Subforo Música
Autor: gibran13

# Última Página

Ya estamos a unos meses de la próxima *Electronic Entertainment Expo* y luego de ver los títulos que Nintendo presentó en su pasado evento (*Summit 2010*), nos deja abierta la idea de que las sorpresas serán increíbles. Es altamente probable que ya para ese entonces exista un *demo* jugable del nuevo juego de **Zelda** o, por lo menos un avance en cuanto a diseño de escenarios e historia, así como los personajes que veremos en dicha aventura; pero sólo lo podremos saber en su totalidad cuando llegue el evento, mientras tanto, échale un ojo a los títulos que te presentaremos en la edición de mayo. ¡Hasta la próxima!

## Iron Man 2 (NDS / Wii)

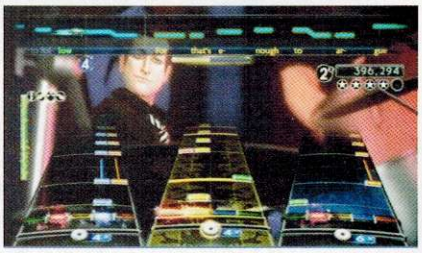
Por segunda ocasión, SEGA nos pone en control de uno de los personajes de Marvel Comics más importantes, **Iron Man**. El juego estará basado en la segunda película interpretada por Robert Downey Jr. Por supuesto, también se agregan escenarios creados en exclusiva para el videojuego, así como la interacción con **War Machine** y varios de los poderosos villanos como **Whiplash** o **Crimson Dynamo** (exclusivo en el juego), quien cuenta con un par de látigos que serán duros de vencer incluso para el millonario y su traje de hierro. Cabe destacar que se ha mejorado el *gameplay* para ofrecernos un estilo de juego más fluido y dinámico que veremos reflejado en los combates cuerpo a cuerpo.

## Blue Dragon: Awakened Shadow (NDS)

Luego de unos meses de espera, ya está lista la secuela de **Blue Dragon** para Nintendo DS. Se trata de un juego tipo RPG creado por tri-Crescendo y publicado por D3 Publisher, que describe una historia épica en donde tú puedes seleccionar el género del protagonista, así como su aspecto y muchos otros detalles para crear al héroe que se parezca más a ti. Además, aquí encontrarás a muchos de los personajes que aparecieron en la entrega pasada, uniéndose a tu equipo para enfrentar los diversos retos de este mundo de fantasía. En total, son ocho mundos en tres dimensiones que sugieren más de 30 horas de juego para llegar al final.

## Green Day: Rock Band (Wii)

Para estas fechas de seguro ya tienes dominadas todas las canciones de The Beatles, así que prepárate para un nuevo evento, ahora con las mejores rolas de Green Day. Por supuesto, contará con la presencia en escenario de los tres integrantes de la banda, Billie Joe Armstrong (vocalista), Mike Dirnt (bajo) y Tre Cool (batería). La temática del juego sigue sin cambios, es decir, podrás participar con todos y cada uno de los instrumentos a través de múltiples *sets* de canciones que incluyen: Brain Stew, Hitchin' a Ride, Wake Me Up When September Ends, Boulevard of the Broken Dreams o American Idiot, por mencionar algunos de sus grandes éxitos. Como detalle adicional, podrás incorporar dos vocalistas, para aumentar la emoción.

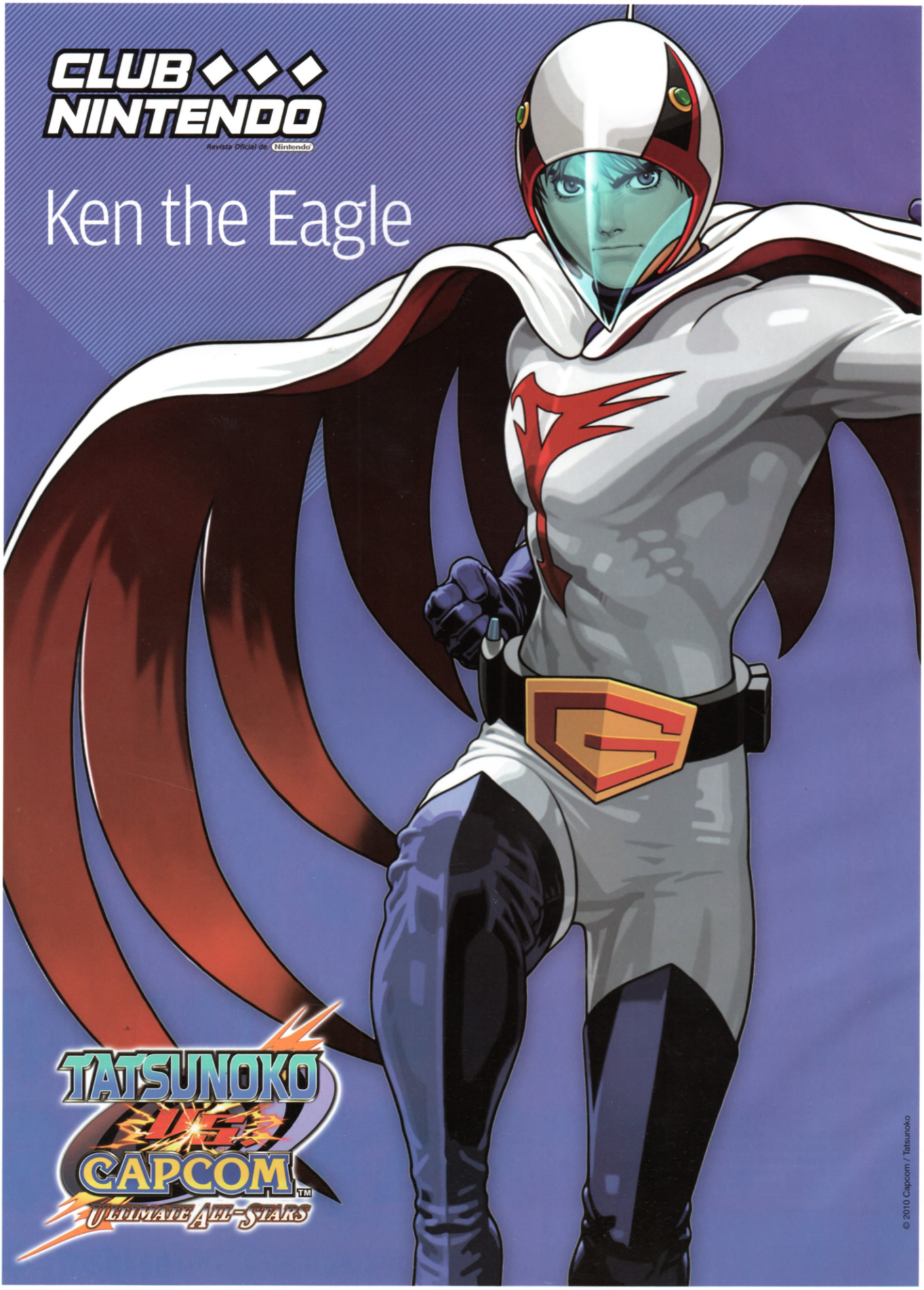


## Metroid Other M (Wii)

Sin duda, el cambio hacia Team Ninja le dio una perspectiva diferente a las hazañas de **Samus Aran**, a quien ahora veremos en su etapa inicial, abordando sus primeras misiones y enfrentamientos en contra de **Mother Brain**. El juego combina acción en dos dimensiones con escenarios perfectamente ambientados en 3D, además de aprovechar notablemente las características del Wii para las cuestiones gráficas y motrices. Aún no sabemos si contará con una opción *multiplayer* o si Nintendo hará uso de sus accesorios como Wii MotionPlus o Wii Speak, así que te recomendamos que no te pierdas la próxima edición con los pormenores de este esperado título.

© 2010 SEGA

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Gold Lightan
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom / Tatsunoko


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Ken the Eagle
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom / Tatsunoko